

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK
TUNARUNGU KELAS DASAR I MELALUI MEDIA
PERMAINAN *SCRABBLE* DI SLB WIYATA
DHARMA 1 SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Pradita Rizky Wirawan
NIM 11103244022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKLUTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I MELALUI MEDIA PERMAINAN *SCRABBLE* DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA 1 SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Pradita Rizky Wirawan, NIM 11103244022 telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 26 Mei 2015
Dosen Pembimbing

Dr. Sari Rudiwati, M. Pd.
NIP. 19530706 197603 2 001

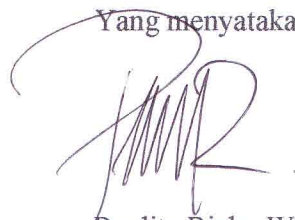
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 12 Juni 2015

Yang menyatakan,




A handwritten signature in dark ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, representing the name Pradita Rizky Wirawan.

Pradita Rizky Wirawan
NIM. 11103244022

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR 1 MELALUI MEDIA PERMAINAN *SCRABBLE* DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA 1 SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Pradita Rizky Wirawan, NIM 11103244022 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sari Rudiwati, M. Pd.	Ketua Penguji		22 Juni 2015
N. Praptiningrum, M. Pd.	Sekretaris Penguji		22 Juni 2015
HB. Sumardi, M. Pd.	Penguji Utama		22 Juni 2015

Yogyakarta, 23 JUN 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Hidup itu seperti pertunjukan wayang, dimana kamu menjadi dalang atas naskah semesta yang dituliskan oleh Tuhan mu.”

(Sujiwo Tejo, 2012: 67)

“Jika kamu berpikir tentang kegagalan, maka kamu sudah gagal untuk berpikir”

(penulis)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tuaku: Bapak Eka Prasetya, S. Pd. dan Ibu Ipmawati Ekaningsih, S. Pd.
2. Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa, Bangsa, dan Agama.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK
TUNARUNGU KELAS DASAR I MELALUI MEDIA
PERMAINAN SCRABBLE DI SLB WIYATA
DHARMA 1 SLEMAN YOGYAKARTA**

Oleh
Pradita Rizky Wirawan
NIM 11103244022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 melalui media permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian berjumlah 4 orang di kelas dasar 1 yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes menulis permulaan, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yakni teknik komparatif yaitu membandingkan hasil pre tes kemampuan awal dan hasil pos tes siklus 1 dan 2.

Proses peningkatan menulis permulaan dilakukan dari melakukan pre tes untuk mengetahui kemampuan awal, pre tes menunjukkan bahwa subjek belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, kemudian dilakukan tindakan siklus 1. Tindakan dilakukan dengan menjelaskan dan mencontohkan susunan alphabet menggunakan media permainan Scrabble. Pos tes siklus 1 menunjukkan peningkatan namun masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM 70 dengan demikian dilakukan tindakan siklus 2 dan pos tes siklus 2 dengan tindakan yang berbeda yaitu guru memberi contoh untuk bermain menyusun alphabet menggunakan media permainan Scrabble dan merangkai menjadi kata di atas papan permainan Scrabble. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Scrabble dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan dari kemampuan awal subjek AL yang mendapat skor 62, LT mendapat skor 56, MR mendapat skor 53, dan BN mendapat skor 52. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 menunjukkan peningkatan pada subjek AL sebesar 19% dengan skor 81, subjek LT sebesar 20% dengan skor 76, subjek MR sebesar 18% dengan skor 71, dan subjek BN sebesar 16% dengan skor 68. Kemudian setelah diberi tindakan siklus 2 dan dilakukan pos tes siklus 2 menunjukkan peningkatan pada subjek AL sebesar 5% dengan skor 86, subjek LT sebesar 6% dengan skor 82, subjek MR sebesar 8% dengan skor 79, dan subjek BN sebesar 10% dengan skor 78. Hasil tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa hasil masing-masing subjek meningkat dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sebesar 70 sehingga tindakan dihentikan.

Kata kunci: *kemampuan menulis permulaan, media permainan Scrabble, anak tunarungu*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 Melalui Media Permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma I Sleman” yang disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan ulur tangan dari berbagai pihak, untuk itu ucapan terima kasih yang tulus dan ikhlas kami sampaikan kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi dari awal studi sampai dengan terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Luar Biasa beserta Ibu dan Bapak dosen jurusan Pendidikan Luar Biasa, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, sekaligus memberikan bimbingan dan motivasi kepada kami selama mengikuti studi.
4. Ibu Dr. Sari Rudyati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah

memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Kepala SLB Wiyata Dharma I Sleman yang telah memberikan ijin penelitian, pengarahan, dan kemudahan, agar penelitian serta penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
6. Ibu Ispurwani, M.Pd., selaku koordinasi pelaksanaan penelitian di SLB Wiyata Dharma I Sleman yang telah memberikan pengarahan, dan kemudahan agar penelitian serta penulisan skripsi ini berjalan dengan lancar.
7. Ibu Rubiyah, S.Pd., selaku guru kelas I SDLB di SLB Wiyata Dharma I Sleman yang membantu penulis dalam melakukan penelitian.
8. Seluruh Guru dan Karyawan SLB Wiyata Dharma I Sleman atas dukungan dan semangatnya kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
9. Siswa kelas I SDLB di SLB Wiyata Dharma I Sleman yang telah membantu penulis selama penelitian.
10. Bapak, Ibu dan saudara yang selalu memberikan doa serta dukungan selama masa kuliah hingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan motivasi untuk tetap semangat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
12. Teman-teman yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta doa yang telah diberikan.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah memberi bantuan baik masukan maupun materi dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan dan partisipasi yang diberikan kepada penulis menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT.Amin.

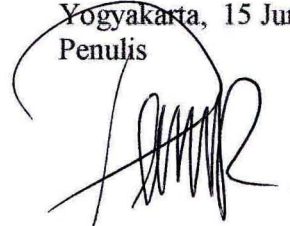
Oleh karena itu, apabila membaca skripsi ini, dengan rendah hati kami mengharapkan petunjuk, koreksi, kritik dan saran yang membangun.Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis khususnya.

Amin

Wassalamualaikum wr.Wb.

Yogyakarta, 15 Juni 2015

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'P' followed by several loops and a final 'R'.

Pradita Rizky Wirawan

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pernyataan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Batasan Istilah	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan tentang Anak Tunarungu	10
1. Pengertian Anak Tunarungu	10
2. Klasifikasi Anak Tunarungu	11
3. Karakteristik Anak Tunarungu	15
B. Tinjauan tentang Menulis Permulaan	18
1. Pengertian Menulis	18

2. Pengertian Kemampuan Menulis Permulaan	19
3. Bentuk-bentuk Kesulitan Dalam Menulis Permulaan	20
4. Tahapan Menulis Permulaan	22
5. Evaluasi Kemampuan Menulis Permulaan	26
C. Kajian tentang Media Pembelajaran.....	27
1. Pengertian Media Pembelajaran	27
2. Pengertian Media Permainan <i>Scrabble</i>	31
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan <i>Scrabble</i>	32
4. Penerapan Media Permainan <i>Scrabble</i>	33
5. Perhitungan Angka Dalam Permainan <i>Scrabble</i>	35
6. Peraturan Permainan <i>Scrabble</i>	36
D. Kerangka Pikir	37
E. Hipotesis Tindakan	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian	41
B. Subyek Penelitian	42
C. Desain Penelitian	44
D. Prosedur Penelitian.....	45
E. Variabel Penelitian.....	54
F. Tempat dan <i>Setting</i> Penelitian	54
G. Waktu Penelitian	55
H. Teknik Pengumpulan Data	55
I. Instrumen Penelitian	57
1. Instrumen Tes	58
2. Instrumen Observasi	60
3. Instrumen Dokumentasi	62
J. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	62
K. Teknik Analisis Data	63
L. Indikator Keberhasilan Tindakan Peningkatan Menulis Permulaan	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	67
B. Deskripsi Subjek Penelitian	68
C. Deskripsi Kemampuan Awal Menulis Permulaan	71
D. Deskripsi Tindakan Siklus I	72
E. Deskripsi Tindakan Siklus II	90
F. Analisis Data.....	103
G. Uji Hipotesis	105
H. Pembahasan Penelitian	105

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	110
B. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	116

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Penelitian	55
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes	59
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi Terhadap Guru	61
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Terhadap Siswa	61
Tabel 5. Pedoman Penilaian	64
Tabel 6. Rekapitulasi Data Hasil Pre Tes Kemampuan Menulis Permulaan	71
Tabel 7. Rekapitulasi Data Hasil Pos Tes I	85
Tabel 8. Rekapitulasi Data Peningkatan Hasil Pre Tes dan Pos Tes I	87
Tabel 9. Rekapitulasi Data Hasil Pos Tes II	99
Tabel 10. Rekapitulasi Data Hasil Peningkatan Pos Tes I dan Pos Tes II	101
Tabel 11. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Pre Tes dan Pos Tes II	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian	39
Gambar 2. Model PTK	44
Gambar 3. Histogram Hasil Pre Tes	72
Gambar 4. Histogram Hasil Pos Tes I.....	86
Gambar 5. Histogram Peningkatan Hasil Pre Tes dan Pos Tes I.....	88
Gambar 6. Histogram Hasil Pos Tes II	100
Gambar 7. Histogram Peningkatan Pos Tes I dan Pos Tes II	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Tes	117
Lampiran 2. Pedoman Observasi Guru	120
Lampiran 3. Pedoman Observasi Siswa	122
Lampiran 4. Hasil <i>Pre Tes</i>	124
Lampiran 5. Hasil Pos Tes I.....	136
Lampiran 6. Hasil Pos Tes II	148
Lampiran 7. Hasil Observasi Guru	161
Lampiran 8. Hasil Observasi Siswa	164
Lampiran 9. RPP Pertemuan 1 s/d 3 Siklus I	180
Lampiran 10. RPP Pertemuan 1 dan 2 Siklus II.....	186
Lampiran 11. Dokumentasi Foto Penelitian	192
Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Validitas	194
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian dari Dekan FIP UNY	196
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian dari KESBANG Sleman	197
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA Sleman	198
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	199

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami hambatan pendengaran atau tidak berfungsinya organ pendengaran, dengan kehilangan sebagian atau seluruh dalam kemampuan mendengar. Ketidakmampuan mendengar pada anak tunarungu dengan tingkat pendengaran ringan, sedang, berat dan sangat berat akan menghambat anak tunarungu dalam kemampuan berbahasa. Melalui berbahasa, anak tunarungu dapat memperoleh pengetahuan dan menyampaikan informasi baik secara verbal (melalui lisan) maupun secara non verbal.

Pembelajaran pada anak tunarungu dapat dilakukan di sekolah khusus (Sekolah Luar Biasa dan sekolah Inklusi). Sekolah khusus merupakan sekolah yang menyelenggarakan pendidikan dan layanan khusus bagi anak berkebutuhan khusus termasuk anak tunarungu. Sekolah inklusi merupakan sekolah umum yang menyelenggarakan layanan khusus yakni proses pembelajaran diintegrasikan dengan siswa reguler dalam satu kelas.

Kemampuan berbahasa merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Andreas Dwidjosumarto (1995:36) bahasa adalah alat berpikir dan sarana utama seseorang untuk berkomunikasi, untuk menyampaikan ide, konsep, dan perasaannya, serta termasuk kemampuan untuk mengetahui makna kata serta aturan atau kaidah bahasa. Dengan demikian, penulis dapat menyampaikan bahwa anak tunarungu perlu dilatih

dalam kemampuan berbahasa. Pentingnya berbahasa, menjadikan anak tunarungu untuk memperoleh ilmu pengetahuan sesuai perkembangan zaman. Dengan berkomunikasi, anak tunarungu dapat menyampaikan ide, konsep, dan perasaannya serta memahami makna kata, aturan, dan kaidah bahasa.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian pada siswa tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman pihak sekolah belum memberikan perhatian yang cukup terhadap perkembangan bahasa anak tunarungu, dengan penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan belum diterapkannya media yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak tunarungu. Dampaknya kemampuan bahasa mereka untuk mengekspresikan dalam bentuk tulisan masih rendah, hal ini terbukti anak mengalami kesulitan dalam menulis huruf tanpa melihat contoh. Kenyataan di lapangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis, guru lebih banyak menulis di papan tulis kemudian anak diminta untuk mencontoh tulisan guru tersebut tanpa menjelaskan konsep dasar mengenal huruf dan merangkai kata, dan guru kurang berinteraksi dengan anak. Kondisi tersebut mengakibatkan anak merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, kurangnya interaksi dengan guru selama proses pembelajaran berlangsung, anak tunarungu merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru, sehingga tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis yang seharusnya dikuasai anak kurang optimal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia anak tunarungu kelas dasar 1 yang terkait dengan menulis permulaan masih kurang optimal, hal tersebut terlihat

anak mengalami kesulitan dalam mengurutkan huruf a sampai z tanpa bantuan guru. Hal tersebut berakibat anak memiliki sifat ketergantungan terhadap bantuan dari guru dan anak kurang mandiri dalam mengerjakan tugas-tugas apapun yang diberikan oleh guru. Subjek yang akan diteliti adalah anak kelas dasar 1, dengan demikian aspek berbahasa anak tunarungu yang harus dioptimalkan adalah kemampuan menulis permulaan. Karena pembelajaran menulis permulaan diberikan kepada siswa kelas 1 dan 2 sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa tunarungu sehubungan dengan kemampuan anak tentang menulis permulaan. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan pengalaman anak sehari-hari perlu digunakan media pembelajaran bervariasi yang membuat penyampaian materi pelajaran di kelas akan lebih bermakna dan menyenangkan. Peran guru sangat diperlukan dalam memberikan materi kepada anak tunarungu melalui media pembelajaran yang tepat. Untuk itu, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar materi pembelajaran bahasa yang terkait dengan menulis permulaan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menekankan pada materi menulis permulaan anak tunarungu yang efektif antara lain adalah media permainan *Scrabble*. Keunggulan media permainan *Scrabble* yaitu dapat memberikan kegembiraan dan keterampilan berbahasa yang berupa keterampilan menulis, dengan permainan *Scrabble*, pemain lebih cepat dan banyak menyerap kosakata baru yang didapat dari bermain *Scrabble*. Melalui media permainan *Scrabble*

pembelajaran menulis permulaan bisa berlangsung lebih menyenangkan dan lebih mudah dipahami, huruf-huruf yang ada dalam permainan *Scrabble* dapat melatih daya ingat dalam memahami konsep huruf. Dengan strategi bermain menarik minat anak untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan.

Media permainan *Scrabble* adalah permainan yang menggunakan papan dalam permainan menyusun kata yang dimainkan 2 atau 4 orang, dengan cara mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang dibentuk dari balok-balok huruf di atas papan permainan berkotak-kotak. Media permainan *Scrabble* dengan menyusun balok-balok huruf di atas papan permainan tersebut membuat anak yang memainkannya paham dengan huruf-huruf yang disusun menjadi suatu kata yang bermakna. Permainan ini juga menuntun anak terhadap pemahaman menulis permulaan yang pada tahap awal dikenalkan melalui susunan-susunan huruf di atas papan permainan *Scrabble*, setelah anak paham dengan susunan huruf-huruf tersebut kemudian dirangkai ke dalam kolom di papan permainan menjadi suatu kata.

Penerapan media permainan *Scrabble*, guru berperan ganda saat pembelajaran yakni menyampaikan materi dan mendemonstrasikan media permainan *Scrabble* kepada anak, seperti halnya seseorang yang mengajarkan suatu permainan dengan aturan yang benar. Selain itu guru juga berperan untuk membenarkan atau mengoreksi susunan huruf yang kurang tepat.

Kenyataan di lapangan di SLB Wiyata Dharma I Sleman belum menggunakan media permainan *Scrabble*, oleh karena itu penelitian tentang peningkatan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1

melalui media permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma I Sleman penting dilakukan dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Anak tunarungu mengalami hambatan dalam berbahasa sehingga mengalami kesulitan untuk mengekspresikan dalam bentuk (verbal) tulisan.
2. Pihak sekolah belum memberi perhatian yang cukup terhadap pengembangan bahasa anak tunarungu.
3. Penggunaan media yang konvensional dan belum diterapkannya media yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak tunarungu.
4. Anak tunarungu mengalami kesulitan dalam menulis huruf tanpa melihat contoh.
5. Anak tunarungu kurang berinteraksi dengan guru selama proses pembelajaran.
6. Anak tunarungu merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru.
7. Anak tunarungu memiliki sifat ketergantungan terutama pada bantuan guru.

8. Pemahaman yang terbatas menyebabkan anak tunarungu kelas dasar 1 mengalami kesulitan dalam menulis huruf a sampai z dengan benar.
9. Media yang digunakan di kelas kurang menarik sehingga kemampuan menulis yang seharusnya dikuasai anak kurang optimal.
10. Belum diterapkan media permainan *Scrabble* secara efektif dalam pembelajaran menulis permulaan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan pra penelitian, permasalahan kemampuan menulis bagi anak tunarungu sangat kompleks. Oleh karena itu peneliti membatasi penelitian ini dengan berfokus pada peningkatan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 melalui media permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. Materi menulis permulaan dibatasi pada menulis suatu kata bermakna dengan benar, yang berkaitan dengan benda-benda di ruang kelas seperti: meja, kursi, pensil, buku, serta sepatu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah : “Bagaimana proses dan hasil peningkatan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas I melalui media permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma I Sleman?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui proses dan hasil peningkatan kemampuan menulis permulaan pada siswa tunarungu kelas I melalui media permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu pengetahuan bidang pendidikan khusus anak berkebutuhan khusus terutama penggunaan media permainan *Scrabble* dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu.

2. Manfaat Praktis

Manfaat Praktis bagi siswa, guru, dan kepala sekolah, yakni :

a. Bagi Siswa

- 1) Melatih siswa tunarungu untuk mampu menulis permulaan.
- 2) Meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak melalui media permainan *Scrabble* khususnya bagi anak tunarungu kelas I di SLB Wiyata Dharma I Sleman.

b. Bagi Guru

- 1) Memberi solusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran menulis permulaan anak tunarungu.

- 2) Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran menulis permulaan siswa tunarungu.
- 3) Memperkaya wawasan guru tentang media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menulis permulaan anak tunarungu.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu yang dapat disampaikan dalam pembinaan guru atau kesempatan lain tentang media permainan *Scrabble* bagi anak tunarungu.

G. Batasan Istilah

1. Anak tunarungu adalah seseorang anak yang mengalami hambatan pendengaran atau kehilangan kemampuan mendengar baik sebagian atau seluruhnya yang diakibatkan karena tidak berfungsinya alat pendengaran, sehingga anak tunarungu tidak dapat menggunakan alat pendengarannya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari yang berdampak pada kehidupan yang kompleks. Hal tersebut juga berdampak pada perkembangan bahasa, sehingga menghambat perkembangan dalam kemampuan komunikasi verbal maupun non verbal anak tunarungu.
2. Kemampuan menulis permulaan adalah kecakapan seseorang untuk mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan, kemampuan tersebut dapat di ekspresikan dalam bentuk yang paling dasar

yaitu dengan memahami konsep huruf, merangkai menjadi kata hingga merangkai kata menjadi suatu kalimat. Pada penelitian ini, kemampuan menulis permulaan lebih difokuskan pada memahami konsep huruf sehingga dapat merangkai menjadi suatu kata yang bermakna.

3. “*Scrabble*” merupakan permainan yang menggunakan papan dengan menyusun huruf dan kata yang dimainkan 2 atau 4 orang yang mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang di bentuk dari kepingan-kepingan huruf di atas papan permainan berkotak-kotak, dengan demikian permainan ini dapat melatih anak dalam memahami konsep huruf dan merangkai menjadi suatu kata. Dalam penelitian ini media permainan *Scrabble* diterapkan dalam pelajaran kemampuan menulis permulaan di kelas 1 sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Tentang Anak Tunarungu

1. Pengertian Anak Tunarungu

Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1995: 26), “Istilah tunarungu diambil dari kata “tuna” dan “rungu” Tuna artinya kurang dan Rungu artinya pendengaran. Orang yang atau anak dikatakan tunarungu apabila ia tidak mampu mendengar atau kurang mampu mendengar suara”. Dari istilah tersebut beberapa ahli mengemukakan tentang pengertian tunarungu, diantaranya menurut Mohammad Efendi (2006: 59) mendefinisikan:

“Tunarungu sebagai seseorang yang mengalami ketulian (tunarungu berat) jika ia kehilangan kemampuan mendengar 70 dB atau lebih menurut ISO sehingga ia akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain meskipun menggunakan alat bantu dengan (*hearing aid*) atau tanpa alat bantu dengar. Kemudian yang dikategorikan lemah pendengaran adalah apabila anak mengalami kehilangan pendengaran antara 35-65dB sehingga mengalami kesulitan dalam mendengar, tetapi tidak terhalang untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain jika dibantu dengan alat bantu dengar (*hearing aid*)”.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan hambatan mendengar, yang meliputi seluruh hambatan mendengar dari yang paling ringan hingga yang paling berat, dan digolongkan ke dalam bagian tuli dan kurang dengar. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat Mardiati Busono (1993: 18) bahwa, anak tunarungu adalah anak yang lahir dengan sedikit pendengaran atau tidak dapat mendengar atau yang telah kehilangan pendengaran sejak

awal masa kanak-kanak sebelum dapat berbicara dan berbahasa yang diperlukan. Menurut Mangunsong (1998: 66), yang dimaksud dengan anak tunarungu adalah mereka yang pendengarannya tidak berfungsi sebagaimana mestinya sehingga membutuhkan pelayanan pendidikan luar biasa.

Tunarungu secara pedagogis dapat diartikan sebagai suatu kondisi ketidakmampuan seseorang dalam memperoleh informasi secara lisan, sehingga membutuhkan bimbingan dan layanan khusus dalam pembelajaran di kelas. Pengertian ini lebih menekankan pada upaya peningkatan potensi penyandang tunarungu, melalui proses pendidikan khusus. Dengan demikian penyandang tunarungu dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal dan bertanggung jawab dalam kegiatan sehari-hari (Suparno, 2009: 9). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak tunarungu adalah anak yang dalam pendidikan atau perkembangannya dibutuhkan layanan khusus agar anak mampu mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya.

2. Klasifikasi Anak Tunarungu

Menurut Samuel A. Kirk dalam Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1995: 29) klasifikasi tunarungu dibagi menjadi:

- a. 0 dB: menunjukkan pendengaran yang optimal.
- b. 0 – 26 dB: menunjukkan seseorang masih mempunyai pendengaran yang normal.

- c. 27 – 40 dB: mempunyai kesulitan mendengar bunyi-bunyi yang jauh, membutuhkan tempat duduk yang letaknya strategis dan memerlukan terapi bicara (tergolong tunarungu ringan).
- d. 41 – 55 dB: mengerti bahasa percakapan, tidak dapat mengikuti diskusi kelas, membutuhkan alat bantu dengar dan terapi bicara (tergolong tunarungu sedang).
- e. 56 – 70 dB: hanya dapat mendengar suara dari jarak yang dekat, masih mempunyai sisa pendengaran untuk belajar bahasa dan bicara dengan menggunakan alat bantu mendengar serta dengan cara yang khusus (tergolong tunarungu agak berat).
- f. 71 – 90 dB: hanya dapat mendengar bunyi yang sangat dekat, kadang-kadang dianggap tuli, membutuhkan pendidikan luar biasa yang intensif, membutuhkan alat bantu mendengar dan latihan bicara secara khusus (tergolong tunarungu berat).
- g. 91 dB keatas: mungkin sadar akan adanya bunyi atau suara dan getaran, banyak bergantung pada penglihatan daripada pendengaran untuk proses menerima informasi, dan yang bersangkutan dianggap tuli (tergolong tunarungu berat sekali).

Berdasarkan pendapat di atas, klasifikasi tunarungu sangatlah luas. Dapat dilihat untuk menentukan seseorang dalam kelompok tunarungu tertentu berdasarkan tingkat kehilangan pendengarannya, jika dicermati sangat bervariasi dimana yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda. Seseorang dikatakan tuli apabila mengalami kehilangan

pendengaran 91dB ke atas. Klasifikasi tersebut di atas menunjukkan tunarungu terbagi dalam kelompok tunarungu ringan, tunarungu sedang, tunarungu berat, dan tunarungu sangat berat yang dapat dikatakan dengan tuli.

Menurut Streng dalam Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1995: 29-32) klasifikasi tunarungu ialah sebagai berikut:

- a. Kehilangan kemampuan mendengar 20 – 30 dB (*Mild Losses*)
- b. Kehilangan kemampuan mendengar 30 – 40 dB (*Marginal Losses*)
- c. Kehilangan kemampuan mendengar 40 – 60 dB (*Moderat Losses*)
- d. Kehilangan kemampuan mendengar 60 – 70 dB (*Severe Losses*)
- e. Kehilangan kemampuan mendengar 75 dB keatas (*Profound Losses*)

Dengan demikian klasifikasi anak tunarungu menurut pendapat di atas dapat dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan kemampuan mendengarnya. Kehilangan kemampuan mendengar dapat dikelompokkan dari besarnya tingkat ketajaman pendengaran dalam dB, tingkat ketajaman pendengaran yang terbagi dalam dB tersebut yang menentukan klasifikasi anak tunarungu ke dalam kelompok tunarungu ringan, sedang, berat, dan sangat berat.

Sama halnya dengan pengklasifikasian tunarungu menurut Samuel A. Kirk, dari klasifikasi tunarungu di atas juga dapat dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan derajat kehilangan ketajaman pendengarannya, akan tetapi ada perbedaan dalam menentukan besarnya tingkat kehilangan ketajaman pendengaran dalam dB.

Kelainan pendengaran meskipun banyak kemungkinannya baik dalam struktur maupun fungsi, dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan anatomi fisiologis (Permanarian Somad dan Tati Hernawati, 1995: 32) yaitu:

a. Tunarungu Hantaran (konduksi)

Yaitu ketunarunguan yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya alat-alat penghantar suara pada telinga bagian tengah. Ketunarunguan ini terjadi karena pengurangan intensitas bunyi yang mencapai telinga bagian dalam, tempat dimana syaraf pendengaran berfungsi. Tunarungu konduksi jarang menyebabkan kehilangan kemampuan mendengar lebih dari 60 dB atau 70 dB. Tunarungu konduksi dapat diatasi atau dikurangi secara efektif melalui penggunaan alat bantu dengar.

b. Tunarungu Syaraf (sensorineural)

Yaitu tunarungu yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya alat-alat pendengaran bagian dalam syaraf pendengaran yang menyalurkan getaran ke pusat pendengaran pada Lobus temporalis.

c. Tunarungu Campuran

Yaitu kelainan pendengaran yang disebabkan kerusakan pada penghantar suara dan syaraf pendengaran.

Berdasarkan berbagai klasifikasi tunarungu di atas dapat ditegaskan bahwa tunarungu terbagi menjadi orang tuli dan orang kurang dengar dengan berbagai tingkat ketunarunguan mulai dari kehilangan pendengaran 20 dB hingga kehilangan pendengaran 91 dB ke atas dan terbagi menjadi kelompok tunarungu ringan, tunarungu sedang, dan tunarungu berat yang juga secara anatomi fisiologis dibagi menjadi tunarungu hantaran, tunarungu syaraf, dan tunarungu campuran. Dalam penelitian ini subyek termasuk tunarungu hantaran (konduksi).

3. Karakteristik Anak Tunarungu

Karakteristik anak tunarungu menurut Permanarian Somad dan Tati Hernawati (1996 : 35-39) dapat penulis kemukakan sebagai berikut:

a. Karakteristik dalam segi intelegensi

Kemampuan intelektual anak tunarungu sama seperti anak normal pada umumnya. Anak tunarungu ada yang memiliki intelegensi tinggi, rata-rata, dan rendah. Pada umumnya anak tunarungu memiliki intelegensi normal atau rata-rata, akan tetapi karena perkembangan intelegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa maka anak tunarungu akan menampilkan intelegensi yang disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa.

b. Karakteristik dalam segi bahasa dan bicara

Kemampuan berbicara dan bahasa anak tunarungu berbeda dengan anak yang mendengar. Hal ini disebabkan perkembangan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan mendengar. Perkembangan

bahasa dan bicara anak tunarungu sampai masa meraban tidak mengalami hambatan karena merupakan kegiatan alami pernafasan dan pita suara. Setelah masa meraban perkembangan bahasa dan berbicara anak tunarungu terhenti. Pada masa meniru anak tunarungu terbatas pada peniruan yang sifatnya visual yaitu gerak dan isyarat. Perkembangan bicara selanjutnya memerlukan pembinaan secara khusus dan intensif sesuai dengan taraf ketunarunguannya dan kemampuan-kemampuan lain.

c. Karakteristik dalam segi emosi dan sosial

Karakteristik dalam segi emosi yang dikemukakan oleh Soemantri (2007:98-99) yaitu:

Bahwa kekurangan akan pemahaman bahasa lisan atau tulisan seringkali menyebabkan anak tunarungu menafsirkan sesuatu secara negatif atau salah dan ini sering menjadi tekanan emosinya. Tekanan tersebut menghambat perkembangan pribadinya dengan menampilkan sikap menutup diri, bertindak agresif, atau sebaliknya kebimbaangan dan keraguan.

Karakteristik anak tunarungu dalam segi sosialnya dikemukakan oleh Soemantri (2007 : 98-99) yaitu:

Menyatakan bahwa anak tunarungu banyak dihindari kecemasan karena menghadapi lingkungan yang beraneka ragam komunikasinya, hal seperti ini akan membingungkan anak tunarungu. Anak tunarungu sering mengalami berbagai konflik, kebingungan, dan ketakutan karena ia sebenarnya hidup dalam lingkungan yang bermacam-macam.

Beberapa karakteristik yang dikemukakan para ahli di atas dapat ditegaskan bahwa anak tunarungu memiliki keterbatasan dalam memperoleh informasi dari indera pendengaran. Karena anak tunarungu

tidak mampu atau tidak bisa mendengar, maka anak tunarungu mengoptimalkan kemampuan penglihatan untuk mendapatkan informasi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran merupakan sesuatu yang harus diupayakan untuk mempermudah anak tunarungu memahami materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu media yaitu media permainan *Scrabble*. Anak tunarungu memiliki hambatan dalam berkomunikasi, sehingga media permainan *Scrabble* tepat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

Karakteristik anak tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 yaitu berusia 6 tahun dengan hambatan pendengaran sedang dan masih punya sisa pendengaran. Siswa tunarungu kelas dasar 1 terdapat 4 siswa, 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan. Siswa tersebut memiliki kemampuan mendengar yang berbeda, ada salah satu siswa yang memakai alat bantu dengar (*hearing aid*), dengan demikian kemampuan memperoleh informasi akan berbeda. Karakteristik dari segi intelegensi pada siswa tunarungu kelas dasar 1 dapat dikatakan normal, namun perkembangan intelegensi sangat dipengaruhi oleh perkembangan bahasa (Permanarian Somad dan Tati Hernawati, 1996: 35) maka anak tunarungu akan menampakkan intelegensi yang disebabkan oleh kesulitan memahami bahasa salah satunya yaitu kemampuan menulis permulaan.

B. Tinjauan Tentang Menulis Permulaan

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan tahap awal untuk melakukan komunikasi, tidak terkecuali anak tunarungu yang mengalami kesulitan mendengar bahkan kehilangan semua kemampuan untuk mendengar. Menurut Sabarti Akhadiat (1996: 3) menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain dan merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Seperti dikemukakan oleh Ismidar Rahman (2013: 320), menulis adalah kegiatan menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan, dan mengungkapkan dalam bentuk symbol gambar. Melalui komponen system komunikasi yang menggambarkan pikiran, perasaan dan ide ke dalam bentuk lambang-lambang.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditegaskan bahwa menulis adalah suatu kemampuan awal untuk berbahasa yang menuangkan ide, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan, lambang-lambang, dan bentuk symbol gambar. Menurut Darmiyati Zuchdi dan Budiasih (1997: 62-63), kemampuan menulis merupakan jenis kemampuan berbahasa tulis yang bersifat produktif, artinya kemampuan menulis ini merupakan kemampuan yang menghasilkan tulisan. Menulis merupakan kegiatan yang memerlukan kemampuan yang bersifat kompleks. Kemampuan yang diperlukan antara lain yaitu kemampuan berpikir secara teratur dan logis, kemampuan mengungkapkan pikiran atau gagasan secara jelas dengan

menggunakan bahasa yang efektif, dan kemampuan menerapkan kaidah tulis-menulis dengan baik. Pendapat lain tentang menulis juga dikemukakan oleh Henry Guntur Tarigan (1986: 21), bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bacaan yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut jika mereka memahami bahasa dan gambar grafik tersebut.

Beberapa pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah salah satu jenis keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang tidak terkecuali dengan anak tunarungu, karena kemampuan menulis sangat berpengaruh pada pembentukan kemampuan komunikasi. Kemampuan menulis merupakan komponen yang penting dalam pengembangan kemampuan bahasa disamping kemampuan menyimak, membaca, dan berbicara. Kemampuan ini dimiliki anak melalui latihan dan bimbingan, yang biasanya diperoleh melalui proses belajar mengajar di sekolah. Anak tunarungu yang berada di jenjang pendidikan dasar perlu diberikan sejak awal terhadap kemampuan berbahasa, salah satunya dengan belajar menulis membuat anak tunarungu untuk menuangkan pikirannya kedalam bentuk tulisan.

2. Pengertian Kemampuan Menulis Permulaan

Muchlisoh dkk (1992: 269), menjelaskan bahwa kemampuan menulis adalah jenis menulis yang diajarkan pada siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar. Karena dalam menulis permulaan lebih memfokuskan

pengenalan penulisan huruf dan kedudukan atau fungsinya di dalam suatu kata dan kalimat. Kemampuan menulis permulaan juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang memerlukan kematangan untuk membentuk atau membuat huruf, di samping mengenal maksud yang dilambangkan oleh huruf tersebut serta merangkaikan huruf-huruf dengan benar sehingga dapat membentuk kata dan membentuk suatu kalimat yang mengacu pada kemampuan yang lebih kompleks (Wardani, 1995: 58-59).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis permulaan adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap orang terutama anak yang mengikuti proses pembelajaran sejak dasar untuk dapat berbahasa dan suatu kesediaan untuk melukiskan symbol gambar, lambang-lambang huruf dan grafik sehingga membentuk huruf yang dapat dipahami oleh penulis itu sendiri atau orang lain yang membacanya.

3. Bentuk-bentuk Kesulitan Dalam Menulis Permulaan

Keterampilan menulis yang belum matang secara optimal, menyebabkan individu mengalami beberapa hambatan atau kesulitan dalam menulis. Menurut Munawir Yusuf (2005: 181-182), terdapat beberapa jenis kesulitan menulis, antara lain sebagai berikut:

“a) terlalu lambat dalam menulis, b) salah arah pada penulisan huruf dan angka, c) terlalu miring, d) jarak antar huruf tidak konsisten, e) tulisan kotor, f) tidak tepat dalam mengikuti garis horizontal, g) bentuk huruf atau angka tidak terbaca, h) tekanan pensil tidak tepat (terlalu tebal atau terlalu tipis), i) ukuran tulisan terlalu besar atau kecil, j) bentuk terbalik (seperti bercermin)”.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa kesulitan menulis dapat dilihat dari kesulitannya. Kesulitan menulis setiap individu

akanberbeda-beda, khususnya pada anak berkebutuhan khusus. Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Kurtzweil (dalam Tri Budi Santoso, 2003: 297), bahwa problem menulis yang dihadapi oleh anak berkebutuhan khusus sangat beragam, spesifik, dan berbeda satu dengan yang lain, diantaranya:

“a) anak memiliki ‘*death grip*’, b) anak menghapus tulisan menyebabkan kertas berlubang, c) anak memegang atau menekan pensil terlalu lemah sehingga tulisan tidak begitu jelas, d) anak tidak mampu mengkopi tulisan dari papan tulis dengan akurat, e) anak kesulitan untuk membentuk huruf atau bentuk geometris, f) tulisan anak pada kertas naik-turun, atau tidak beraturan”.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa problem menulis pada anak berkebutuhan khusus setiap orang berbeda-beda seperti halnya pendapat diatas bahwa masalah anak berkebutuhan khusus dapat disebabkan karena *death grip*, menghapus tulisan hingga kertas berlubang, memegang atau menekan pensil terlalu lemah, tidak dapat menyalin tulisan dari papan tulis, kesulitan membentuk huruf dan tulisan yang kurang beraturan. Oleh karena itu, problem tersebut juga dapat ditemukan pada anak tunarungu yang mengalami kesulitan pada aspek bahasa, karena kemampuan menulis pada anak berpengaruh pada aspek bahasanya.

Menurut Bambang Tri Sulo, dkk. (2013: 16), kesulitan menulis yang paling mudah ditemukan pada anak, yaitu:

“a) reversal (depan dengan belakang), pembalikan bentuk huruf (/b/ dengan /d/), b) inversi (atas bawah), pembalikan huruf /u/ dengan /n/, c) bentuk (/h/ menjadi /n/), d) ukuran, huruf terlalu besar atau terlalu kecil, e) spasi, jarak antar huruf dan antar kata tidak teratur, f) ketepatan dalam meletakkan tulisan huruf, tulisan turun naik, huruf /j/ dan /g/ di atas garis atau sejajar dengan huruf /t/, g) ketebalan huruf, huruf terlalu tebal atau huruf terlalu tipis di kertas”.

Sesuai pendapat di atas dapat diketahui bahwa kesulitan menulis dapat ditemukan dengan mudah apabila kita mengetahui ciri-cirinya. Ciri-ciri tersebut sesuai dengan pendapat di atas bahwa kesulitan menulis dapat dilihat dari reversal, inversi, bentuk, spasi, ketepatan dalam meletakkan tulisan huruf, dan ketebalan huruf. Maka dapat diketahui bahwa pemberian latihan menulis yang dilakukan sejak dini dapat membantu kesiapan anak dalam melakukan aktivitas menulis. Aktivitas menulis yang diberikan sejak dini dilakukan agar kesulitan menulis yang muncul pada anak dapat diminimalisir, serta kesulitan menulis yang dialami anak tidak menjadi alasan untuk berhenti melakukan aktivitas menulis dalam artian anak bisa melakukan latihan menulis dengan mandiri.

4. Tahapan Menulis Permulaan

Keterampilan menulis permulaan pada dasarnya tidak hanya sebatas coretan pensil saja, melainkan adanya beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam kegiatan tersebut. Adapun tahapan perkembangan *pre-writing skill* menurut Tri Gunadi (2003: 282-283), yaitu:

“a) Tahap inisial (anak memasukkan krayon ke mulut/meremas kertas, anak menusukkan krayon ke kertas, *scribble* secara acak, *scribble* secara spontan dengan arah horizontal, *scribble* secara spontan dengan arah vertical, *scribble* secara spontan dengan arah memutar), b) Tahap imitasi dan mengkopi”.

Sesuai dengan pendapat di atas dapat diketahui bahwa melatih ketrampilan menulis permulaan hendaknya memerhatikan tahap perkembangan terlebih dahulu agar keterampilan menulis permulaan dapat diajarkan sesuai kebutuhan siswa. Tahap perkembangan yang harus

diperhatikan di sesuaikan dengan pendapat di atas bahwa tahap perkembangan tersebut meliputi tahap inisial, dan tahap imitasi. Dengan demikian latihan menulis permulaan dapat diterapkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Akan tetapi menurut Morrow (dalam Sumiati, dkk. 2014: 2-3) mengemukakan bahwa kemampuan menulis anak dibagi menjadi enam tahapan, yaitu:

“a) *writing via scribbling* (tahapan mecoret), b) *writing via drawing* (tahap menulis melalui menggambar), c) *writing via making letter-like forms* (tahap menulis melalui membentuk gambar seperti huruf), *writing via reproducing well-learned unit or letter strings* (tahap menulis dengan membuat huruf yang akan dipelajari), e) *writing via invented spelling* (tahap menulis melalui kegiatan menemukan ejaan), f) *writing via conventional spelling* (tahap menulis melalui mengeja)”.

Dari beberapa pendapat di atas peneliti dapat ditegaskan bahwa tahapan menulis permulaan tidak hanya sebatas coretan pensil saja, perlu adanya latihan menulis yang dilakukan sejak usia awal masuk sekolah dengan secara bertahap. Anak tunarungu mengalami hambatan pada pendengaran, keterbatasan informasi menjadi salah satu faktor utama penyebab terlambatnya perkembangan bahasa termasuk dalam menulis. Anak tunarungu juga mengalami hambatan perkembangan pada motoriknya, sehingga menyebabkan kurang optimalnya kemampuan dalam menulis. Dengan demikian latihan dengan tahapan-tahapan dasar menulis permulaan harus dilakukan dengan dibantu melalui media yang mendukung. Disini peneliti mencoba menggunakan salah satu media dari berbagai jenis media yang ada, yaitu dengan menggunakan media

permainan *Scrabble* untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu sekolah dasar.

5. Evaluasi Kemampuan Menulis Permulaan

a. Pengertian Evaluasi

Pengertian evaluasi menurut Suharsimi Arikunto (2009:3) merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Dengan demikian suatu tujuan pendidikan yang akan dicapai akan melewati proses atau tahap evaluasi agar hasil tersebut dapat dikatakan tercapai melalui proses penetapan nilai. Sedangkan menurut Dimiyati & Mudjiono (2009: 190) evaluasi merupakan proses sederhana untuk memberikan atau menetapkan nilai kepada sejumlah tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, dan objek. Artinya evaluasi sebagai proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan, kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, dan objek) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Evaluasi merupakan suatu hal yang *inherndalam* kegiatan pembelajaran menulis permulaan. Sebagai pihak yang bertanggung jawab atas keberhasilan pembelajaran, guru dituntut mampu mempersiapkan dan melakukan evaluasi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara optimal.

Pernyataan di atas sejalan dengan pendapat Pujiwati Suyata & Iim Rahmina (1997: 11) yang menyatakan bahwa keberhasilan merupakan harapan setiap orang. Demikian juga bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut akan dapat diketahui dengan melakukan penilaian atau evaluasi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengetahui ketercapaian kompetensi dalam hal kemampuan menulis permulaan anak tunarungu, perlu dilakukan evaluasi kemampuan menulis permulaan. Agar keberhasilan dalam setiap proses pembelajaran dapat dicapai secara optimal melalui evaluasi yang dilakukan. Evaluasi kemampuan menulis permulaan anak tunarungu dilakukan berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian.

b. Jenis-jenis Evaluasi

Setiap jenis evaluasi memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda.

Dibawah ini dijelaskan jenis-jenis evaluasi menurut Wina Sanjaya (2006: 187) yaitu:

1. Tes

Tes merupakan alat atau teknik penilaian yang sering digunakan oleh setiap guru. Tes adalah teknik penilaian yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam pencapaian suatu kompetensi tertentu. Jenis tes dapat ditinjau dari beberapa segi yaitu, tes berdasarkan jumlah peserta, tes standard an tes buatan guru, dan tes berdasarkan pelaksanaannya.

2. Non-Tes

Non-tes adalah alat evaluasi yang biasanya digunakan untuk aspek tingkah laku termasuk sikap, minat, dan motivasi. Ada beberapa jenis non-tes sebagai alat evaluasi, diantaranya wawancara, observasi, studi kasus, skala penilaian.

Jenis-jenis evaluasi yang telah dijelaskan di atas dapat ditegaskan bahwa dalam mengevaluasi kemampuan menulis permulaan perlu melakukan tahap-tahap penilaian, penilaian dapat dilakukan dengan melakukan tes kemampuan menulis permulaan. Tes tersebut dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa tunarungu dalam suatu pencapaian tertentu.

Tes yang dilakukan berupa tes tertulis dan non-tes berupa observasi atau pengamatan. Indikator yang menjadi acuan dalam menentukan keberhasilan tindakan dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu adalah 70. Kemampuan menulis permulaan anak tunarungu dapat dilakukan pre tes untuk melihat kemampuan awal siswa dan melakukan pos tes 1 setelah diberi tindakan siklus 1, kemudian pos tes 2 dilakukan setelah diberi tindakan siklus 2. Soal pre tes dan pos tes terdiri dari 20 item, 8 soal tertulis dan 12 soal tes perbuatan. Indikator keberhasilan tindakan yang harus dicapai sesuai KKM yaitu 70. Cara yang digunakan untuk memberi skor penilaian dalam tiap item soal adalah, 1 item jawaban benar diberi skor 5, jika terdapat 20 item soal maka akan diperoleh skor sebesar 100, dengan demikian siswa harus menjawab dengan benar minimal 14 item soal dengan benar untuk mencapai KKM yang telah ditentukan sebesar 70.

C. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana fisik yang dapat menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima serta merangsang siswa untuk belajar. Banyak batasan yang dikemukakan oleh para ahli terkait dengan media pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (2010: 7) membatasi media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang, pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar. Demikian juga pendapat yang dikemukakan Gagne 1970 (Arief S. Sadiman 2009: 6) media dalam pembelajaran adalah untuk membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit, serta suatu komponen yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikaji bahwa media pembelajaran sebagai sebagai bentuk saluran dalam bentuk fisik yang digunakan untuk merangsang, pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar mempermudah dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkrit sehingga proses belajar lebih mudah. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner (Asri Budiningsih, 2003: 25) bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda konkrit,

tahap ikonik yaitu dimana siswa belajar melalui gambar atau videotapes, dan tahap simbolik dimana siswa belajar melalui simbol-simbol.

Terkait dengan uraian di atas mengingat bahwa anak tunarungu mengalami kesulitan dalam memahami konsep menulis maka, proses belajar anak tunarungu membutuhkan media atau alat bantu untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan serta memudahkan anak tunarungu dalam memahami konsep menulis. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman secara langsung pada anak dan membantu mempermudah dalam memahami materi yang bersifat abstrak menjadi suatu yang konkrit.

Menurut Schramm dalam Arif Sadiman (2009: 28), media dapat dilihat berdasarkan karakteristik ekonomis, lingkup sasaran, dan kemudahan dalam pemakaiannya. Sedangkan karakteristik yang dilihat dari kemampuannya dalam membangkitkan rangsangan panca indera atau kesesuaian dengan tingkatan hirarki belajar dinyatakan oleh Gagne. Untuk tujuan-tujuan praktis pembelajaran, maka ada beberapa karakteristik yaitu:

a. Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Media ini menyampaikan pesan atau materi pelajaran menggunakan symbol-simbol komunikasi yang memanfaatkan indra penglihatan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media ini juga relatif murah. Beberapa jenis media grafis yaitu, gambar/foto, sketsa, diagram,

bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel/papan board, papan bulletin.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran yang dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata) maupun non verbal. Beberapa jenis media audio adalah radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

Media ini memiliki kesamaan dengan media grafis yang disajikan dengan menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Namun perbedaan yang tampak pada kedua media tersebut adalah bahwa media grafis dapat secara langsung berinteraksi sedangkan pada media proyeksi, pesan harus diproyeksikan terlebih dahulu agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai.

Karakteristik dari desain pembelajaran adalah bahwa “desain pesan harus bersifat spesifik baik terhadap medianya atau pun tugas belajarnya” Asri Budiningsih (2003: 8). Hal ini berarti bahwa prinsip-prinsip desain pesan akan berbeda tergantung apakah medianya bersifat statis, dinamis atau kombinasi dari keduanya, misalnya, suatu potret, film, atau sebuah grafik computer. Selain itu apakah tugas pembelajarannya merupakan sebuah pembentukan konsep, suatu sikap, pengembangan ketrampilan, strategi belajar, ataukah kegiatan menghafal informasi verbal.

Berdasarkan karakteristik sesuai uraian di atas, media pembelajaran digunakan untuk memberikan rangsangan pada panca indera agar pesan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik dan mudah dimengerti. Media-media yang akan digunakan harus disesuaikan dengan kondisi anak dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jika media yang digunakan sesuai dan tepat, maka akan berpengaruh terhadap proses penyampaian informasi dan hasil belajar yang diperoleh oleh anak.

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media grafis. Karakteristik media grafis adalah sederhana dan mudah dalam pembuatannya, serta relatif murah apabila ditinjau dari segi biaya. Media grafis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah foto atau gambar, sketsa, bagan, diagram. Media yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah gambar dan tulisan yang tertuang dalam permainan *Scrabble*.

Dalam pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, kondisi dan karakteristik media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menurut Ely dalam Arief Sadiman (2009: 85) “pemilihan suatu media sebaiknya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan sebuah komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan”. Artinya dalam penggunaanya media harus melihat pada materi, alokasi waktu, kondisi dan karakteristik anak. Hal ini dimaksudkan agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik.

Sesuai dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan, kondisi serta

karakteristik anak. Pemilihan media ini bertujuan agar pesan/materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat diterima dan dipahami anak sebagai suatu informasi. Media pembelajaran juga berfungsi untuk menarik perhatian anak dalam belajar dan memberikan gambaran konkret tentang materi yang akan disampaikan, serta memberikan motivasi anak dalam belajar.

2. Pengertian Media Permainan *Scrabble*

Menurut Yusep Nurjasmika (2012: 24) permainan *Scrabble* merupakan jenis permainan menyusun alphabet dan kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak, dimana pemain diberikan huruf kemudian menyusun di atas papan permainan sehingga menjadi suatu kata berdasarkan kamus dengan jumlah huruf yang dimilikinya. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Choirun Nisak Aulia (2012: 137) permainan *Scrabble* merupakan permainan menyusun kepingan huruf menjadi sebuah kata di atas papan berbentuk persegi empat, pemain menyebutkan kata yang mempunyai huruf awal yang sudah tersedia di papan kemudian berusaha menyusun kata secara mendatar atau menurun seperti teka-teki silang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat dimaknai bahwa permainan *Scrabble* adalah permainan edukatif yang dapat dimainkan 2 sampai 4 orang dengan menggunakan kepingan huruf dan pemain diharuskan untuk menyusun kepingan tersebut menjadi suatu kata. Permainan tersebut dapat memberikan stimulus pada anak tunarungu yang

melakukan proses pembelajaran menulis permulaan melalui media permainan *Scrabble*.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan *Scrabble*

Media permainan *Scrabble* sebagai salah satu dari permainan bahasa memiliki kelebihan dan kekurangan adapun kelebihan dan kekurangan dari media permainan *Scrabble* sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Permainan *Scrabble*

Soeparno (1988:63) mengungkapkan kelebihan media *Scrabble* yaitu:

(1) Permainan *Scrabble* memberikan kegembiraan dan ketrampilan berbahasa berupa keterampilan menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata, (2) materi yang diberikan lewat permainan *Scrabble* biasanya mengesankan sehingga materi yang diberikan sukar dilupakan, (3) permainan *Scrabble* merupakan media pengajaran bahasa yang dapat dipakai untuk meningkatkan kadar CBSA dalam proses pembelajaran mengajar. Aktivitas yang dilakukan para siswa dalam permainan *Scrabble* ini bukan hanya aktivitas fisik tapi juga aktivitas mental. (4) permainan *Scrabble* dapat dipakai untuk membangkitkan kembali kegembiraan siswa yang sudah mulai melesu.

Dari pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa dengan menggunakan media permainan *Scrabble* dalam pembelajaran menulis permulaan sangat efektif, dilihat dari kelebihan permainan *Scrabble* yang membuat kegembiraan anak-anak pada saat latihan menulis permulaan. Permainan tersebut dapat menjadikan siswa untuk semangat belajar kembali saat siswa sudah mulai bosan dengan materi yang disampaikan sebelumnya. Karena permainan *Scrabble* dapat memberikan stimulus agar siswa menjadi senang dan kembali belajar dengan upaya

meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar

I.

b. Kekurangan Media Permainan *Scrabble*

Soeparno (1988:63) berpendapat bahwa kekurangan media permainan *Scrabble* sebagai berikut :

- (1) Pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan sekedar sebagai selingan saja.
- (2) Tidak semua materi pembelajaran dapat diberikan dengan media permainan *Scrabble*, terutama dalam gramatika pembuatan kalimat bahasa Inggris.
- (3) Untuk permainan *Scrabble* ini sulit menanamkan pemahaman arti/makna suatu kosakata, sehingga memerlukan media pelengkap.

Sudah disebutkan di atas kekurangan media permainan *Scrabble* untuk meminimalisir dampak dari kekurangan media *Scrabble* bagi anak tunarungu, pada saat pemberian materi dan melakukan permainan dapat ditambahkan media pelengkap yaitu media kartu bergambar.

4. Penerapan Media Permainan *Scrabble*

Setiap permainan harus mempunyai peraturan tertentu. Peraturan tersebut harus diketahui dan disetujui, baik oleh para pemain maupun oleh para juri, dan yang lebih penting lagi peraturan-peraturan itu harus ditaati oleh semua pemain. Peraturan yang baik adalah yang tegas dan jelas, serta mengatur semua langkah dalam permainan dan cara menilainya apabila ada suatu peraturan permainan yang kurang jelas dan kurang tegas sudah dapat diramalkan bahwa permainan tersebut akan kacau.

Guru sebagai pengatur jalannya permainan hendaknya menjelaskan peraturan-peraturan tersebut sebelum permainan dimulai. Jangan sampai

ada peraturan yang baru diberitahukan setelah ada kasus atau problem tertentu (dalam soeparno, 1988:62-63). adapun aturan permainan *Scrabble* adalah sebagai berikut (dalam Nur Nida, 2004:1):

- a. Tetapkan dulu, pokok bahasan yang akan dipakai dalam permainan.
- b. Letakkan buah semuanya dengan menghadap kebawah dan aduklah.
- c. Memakai buah-buah yang ada, dalam waktu tertentu, pemain pertama membentuk sebuah kata diatas papan.
- d. Pemain itu menyelesaikan gilirannya dengan menghitung dan mengumumkan jumlah angka yang dicapainya pada giliran itu.
- e. Giliran berputar dari kiri pemain ke-2 dan seterusnya yang lain-lain pada giliran masing-masing (yang terbatas waktunya lazimnya 30 detik) menambahkan sebuah atau lebih buah-buah pada yang telah terletak di papan untuk membentuk kata-kata baru.
- f. Kata baru (Menambahkan satu atau lebih, menaruh huruf-huruf secara bersilang pada suatu kata atau huruf, menempatkan sebuah kata secara sejajar dengan suatu kata yang ada, menyisipkan sebuah huruf atau lebih diantara kata-kata yang telah ada, tanda buah digeser atau dipindahkan setelah ditaruh diatas papan, pemain tersebut harus menyatakan huruf apa yang diganti dan setelah itu tak dapat diubah selama permainan berlangsung, kata yang terdapat dalam kamus dapat digunakan kecuali nama-nama khusus, permainan dilakukan terus menerus sampai semua buah-buah habis diambil).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa dalam menggunakan permainan *Scrabble* perlu memperhatikan aturan permainan terlebih dahulu agar dapat bermanfaat sesuai dengan yang diharapkan. Aturan permainan *Scrabble* dapat diterapkan sesuai dengan pendapat di atas bahwa aturan permainan tersebut perlu memperhatikan pokok bahasan yang akan dipelajari, menentukan siapa yang main terlebih dahulu, memakai buah-buah yang ada, menentukan jumlah angka yang akan dicapainya, menentukan giliran dan menentukan kata baru.

5. Perhitungan angka dalam permainan *Scrabble*

Isilah daftar angka untuk tiap pemain pada tiap akhir giliran masing-masing. Nilai tiap huruf tertera di sudut kanan bawah.

- a. Jumlah angka untuk tiap giliran bermain (jumlah nilai dari seluruh huruf dari tiap kata)
- b. Nilai bidang istimewa (merah bernilai 3 kali huruf yang terletak di atas papan merah, merah muda bernilai 2 kali nilai huruf yang terletak di atas papan merah muda, biru bernilai 3 kali nilai jumlah kata yang terbentuk, biru muda bernilai 2 kali jumlah kata yang terbentuk)
- c. Jika sebuah biji terletak atas sebuah bidang merah maka nilai seluruh kata tersebut tetap digandakan walaupun biji-biji itu sendiri tidak memiliki nilai apa-apa.
- d. Nilai tambahan hanya berlaku satu kali (pada giliran bermain itu juga pada giliran selanjutnya nilai huruf tersebut terhitung menurut angka yang tertera pada biji tersebut).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diketahui peraturan permainan *Scrabble* dalam perhitungan nilai hasil bermain. Perhitungan tersebut dapat dilihat dari jumlah angka untuk tiap giliran bermain, nilai bidang istimewa, nilai seluruh kata dan nilai tambahan. Sehingga dengan mengetahui nilai hasil bermain dapat dilakukan tindak lanjut yang disesuaikan dengan nilai yang diperoleh agar sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Cara menghitung nilai tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tanda merah yang bernilai 3, merah muda bernilai 2, biru bernilai 3, biru muda bernilai 2 akan tetapi jika tanda merah nilai digandakan walaupun biji-biji tersebut tidak memiliki nilai apa-apa sehingga nilai huruf tersebut terhitung menurut angka yang tertera pada biji tersebut.

6. Peraturan Permainan *Scrabble*

Peraturan permainan *Scrabble* dapat dimodifikasi, dilihat dari pemainnya (pemain pemula atau pemain profesional) (dalam Stena Rojas, 2013: 1). Peraturan permainan *Scrabble* yang diterapkan untuk anak tunarungu dalam penelitian dapat dimodifikasi, karena anak tunarungu sebagai pemain *Scrabble* pemula. Dalam permainan *Scrabble* ini yang dimodifikasi berupa peraturan permainan dan penilaian yang dilakukan.

Peraturan dasar permainan *Scrabble* yang telah dijelaskan pada peraturan permainan *Scrabble* dari beberapa poin di atas bisa diterapkan untuk anak tunarungu, untuk modifikasinya dilakukan apabila ada anak yang mengalami kesulitan dalam membuat kata dengan huruf yang

dipunyai anak, guru dapat memberikan bantuan berupa “*clue*” huruf untuk membentuk suatu kata, “*clue*” yang diberikan maksimal dua huruf untuk membantu anak membuat kata apabila anak mengalami kesulitan. Setelah anak tunarungu dapat membentuk kata diatas papan permainan, kemudian anak membuat tulisan dalam lembar kerja siswa sesuai kata yang telah dibentuk dalam permainan *Scrabble* tersebut.

Prinsip pemberian nilai pada permainan *Scrabble* yang sudah dijelaskan di atas dapat diterapkan untuk anak tunarungu dan bentuk modifikasi pemberian nilai untuk setiap pemain dalam permainan *Scrabble*, untuk anak tunarungu berupa pengurangan satu poin untuk setiap satu bantuan “*clue*” huruf yang diberikan oleh guru.

Adanya modifikasi baik dari segi peraturan ataupun pemberian nilai dalam permainan *Scrabble* untuk anak tunarungu. Maka media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan dan dengan media tambahan berupa kartu bergambar dapat meningkatkan pemahaman anak tunarungu tentang arti/makna kata yang ditulis.

D. Kerangka Pikir

Sebagian telah dipaparkan dalam kajian pustaka bahwa anak tunarungu adalah seseorang yang mengalami gangguan pada pendengaran atau kehilangan kemampuan mendengar yang meliputi seluruh hambatan mendengar dari yang paling ringan, sedang, berat, sangat berat, dan digolongkan kedalam bagian tuli dan kurang dengar. Dengan demikian dapat

diketahui bahwa anak tunarungu yang mengalami gangguan pada pendengarannya akan mengalami hambatan pada segi berbahasa. Aspek tersebut akan mempengaruhi kemampuan menulisnya.

Anak tunarungu hendaknya memperoleh latihan khusus terkait dengan kemampuan menulis permulaan. Kemampuan menulis permulaan nantinya akan bermanfaat bagi anak dalam keterampilan berbahasa yang berguna di kehidupan sehari-hari. Hal ini yang menyebabkan perlunya latihan-latihan kemampuan menulis permulaan diajarkan di sekolah.

Proses pembelajaran anak tunarungu dalam hal meningkatkan kemampuan menulis permulaan sangatlah penting sebab pembelajaran menulis permulaan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menulis permulaan hendaknya diberikan sedini mungkin agar kemampuan tersebut dimiliki anak tunarungu dengan maksimal. Dalam ketercapaiannya perlu adanya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan menulis permulaan.

Melihat permasalahan di atas peneliti memilih menggunakan media yang dapat digunakan dengan teknik bermain. Media tersebut ialah media permainan Scrabble yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Menggunakan media permainan *Scrabble* dalam pembelajaran menulis permulaan sangat efektif, dilihat dari kelebihan permainan *Scrabble* yang membuat kegembiraan anak-anak pada saat latihan menulis permulaan. Permainan tersebut dapat menjadikan siswa untuk

semangat belajar kembali saat siswa sudah mulai bosan dengan materi yang disampaikan sebelumnya. Karena permainan *Scrabble* dapat memberikan stimulus agar siswa menjadi senang dan kembali belajar dengan upaya meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I.

Media permainan *Scrabble* merupakan permainan edukatif yang dapat dimainkan 2 sampai 4 orang dengan menggunakan kepingan huruf dan pemain diharuskan untuk menyusun kepingan tersebut menjadi suatu kata di atas papan bermain. Sehingga diharapkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu dapat meningkat. Media permainan *Scrabble* digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Dengan demikian materi menulis permulaan dibatasi pada menulis suatu kata yang bermakna dengan benar.

Kerangka pikir di atas dapat disimpulkan diagram kerangka pikir sebagai berikut:

Kondisi awal ↓	<u>Guru</u>	<u>Subyek</u>
	⇒ Belum menggunakan media Scrabble	⇒ Rendahnya kemampuan menulis permulaan
Tindakan ↓	⇒ Menggunakan media Scrabble	⇒ Menggunakan media Scrabble
Kondisi akhir	⇒ Melalui media Scrabble	⇒ Kemampuan menulis permulaan meningkat

Gambar 1. Gambar Skema Kerangka Pikir

Berdasarkan skema kerangka pikir diatas dapat dideskripsikan sebagai berikut : pada kondisi awal belum menggunakan media permainan Scrabble dan kemampuan menulis permulaan siswa rendah. Peneliti melakukan

tindakan dengan menggunakan media permainan *Scrabble*, sehingga kemampuan menulis permulaan pada siswa dapat meningkat.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian “Penggunaan Media permainan *Scrabble* dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas I SD di SLB Wiyata Dharma I Sleman”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperoleh hasil dari suatu perlakuan atau tindakan berupa penggunaan media *Scrabble* untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman.

Penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Anak Tunarungu Kelas Dasar I Melalui Media *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma I Sleman termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Mohammad Asrori (2007: 6) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) suatu penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu untuk memperbaiki atau meningkatkan proses pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Penelitian yang dapat meningkatkan siswa dan mendapat hasil lebih baik juga dijelaskan oleh Rochiati Wiriaatmadja (2008: 13) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran, dan belajar dari pengalaman sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan secara singkat bahwa dengan penelitian tindakan kelas (PTK) peneliti dapat mencermati

proses praktek pembelajaran untuk dapat memahami kelemahan-kelemahan yang ada di dalam proses pembelajaran terutama pada siswa. Dengan demikian peneliti dan guru dapat menetapkan tindakan yang sifatnya memperbaiki atau meningkatkan sesuai permasalahan yang diamati. Peneliti juga melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah diberikan, jika tindakan tersebut dirasa kurang maksimal atau gagal maka peneliti perlu mencoba kembali dengan tindakan berikutnya yang telah diperbaiki.

B. Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 116), “subyek penelitian adalah benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan dipermasalahkan”. Subyek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak tunarungu yang aktif mengikuti praktek pembelajaran di kelas dasar I yang memiliki kemampuan menulis permulaan yang rendah. Subyek dalam penelitian ini adalah anak tunarungu yang berjumlah 4 orang, 2 siswa dan 2 siswi dan berada di kelas dasar I SLB Wiyata Dharma I Sleman dengan karakteristik sebagai berikut:

a. Karakteristik dalam segi intelegensi

Subyek penelitian yang berada di kelas dasar I SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta memiliki intelegensi yang normal atau rata-rata seperti anak normal pada umumnya, namun perkembangan tersebut dapat dipengaruhi oleh kemampuan mendengar yang sangat terbatas, sehingga perkembangan intelegensi akan mengalami hambatan yang disebabkan

kurangnya pengetahuan bahasa yang didapat oleh subyek penelitian tersebut.

b. Karakteristik dalam segi bahasa dan bicara

Kemampuan berbicara dan bahasa yang dimiliki subyek penelitian ini sangat terbatas, subyek yang termasuk klasifikasi tunarungu sedang dengan pendengaran yang sangat terbatas menyebabkan subyek dalam penelitian ini mengalami kesulitan dalam segi bahasa dan bicara. Demikian dengan kemampuan menulis permulaan yang dimiliki subyek sangat rendah, dilihat dari kesulitan subyek pada saat diminta untuk menuliskan suatu kata sederhana tanpa melihat contoh. Informasi yang didapat dalam segi bahasa subyek tersebut sangat kurang sehingga menyebabkan subyek mengalami kesulitan mengekspresikan dalam bentuk tulisan.

c. Karakteristik dalam segi emosi dan sosial

Subyek penelitian yang berada di kelas dasar I SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta berjumlah 4 orang, 2 siswa dan 2 siswi, dengan usia 7 tahun. Kurangnya pemahaman bahasa dan berbicara, menyebabkan subyek mengalami kesulitan dalam perkembangan bahasa lisan atau tulisan. Faktor tersebut yang akan menjadi tekanan yang menghambat perkembangan pribadinya dengan menunjukkan sikap menutup diri, pemalu, dan mudah marah. Dengan demikian subyek penelitian sangat sulit untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya. Dalam pembelajaran di kelas, subyek cenderung ragu-ragu dalam mengerjakan

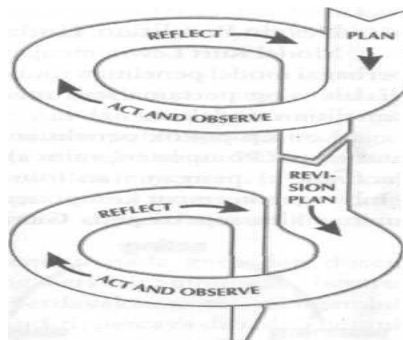
tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan sifat malas yang dimiliki subyek membuat prestasi belajarnya menurun.

Kemudian penetapan kriteria subjek penelitian ini didasarkan atas beberapa kriteria yang digunakan, diantaranya:

1. Subjek penelitian merupakan siswa tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta.
2. Subjek mengalami kesulitan dalam memahami bentuk dan urutan alphabet.
3. Subjek memiliki kemampuan dalam menulis huruf a-z namun masih terdapat beberapa huruf yang terbalik dalam penulisan.

C. Desain Penelitian

Secara garis besar terdapat empat tahapan dalam desain penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model desain PTK menurut Suharsimi Arikunto dkk (2006:16) adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Model PTK Kemmis dan Mc. Taggart

(Suharsimi Arikunto,dkk, 2006:16)

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk siklus-siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan merupakan tahapan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan sebelum dilaksanakan tindakan. Tahap pelaksanaan merupakan tahapan untuk melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan sekaligus dilakukan observasi untuk memonitoring pelaksanaan tindakan. Hal yang diamati meliputi 2 hal yakni tingkah laku siswa saat proses pembelajaran dan kemampuan siswa saat pembelajaran menulis permulaan. Tahap terakhir dari siklus PTK adalah refleksi, yakni kegiatan meninjau kembali hasil pelaksanaan tindakan untuk mengetahui kekurangan ataupun kelebihan tindakan yang telah dilaksanakan. Kekurangan yang ditemukan akan diperbaiki pada tindakan siklus selanjutnya, sedangkan hal yang sudah baik tetap dipertahankan atau dimantapkan lagi. Tahap refleksi sangat penting dilakukan untuk menyempurnakan tindakan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Siklus PTK dihentikan setelah tujuan penelitian tercapai sesuai indikator yang sudah ditetapkan.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif oleh peneliti dan guru kelas dasar I SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Guru kelas berperan sebagai penyaji materi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Scrabble*. Peneliti berperan sebagai

pengamat yang mengamati kegiatan selama pembelajaran. Kegiatan pemantauan ini dilaksanakan untuk mengetahui kinerja guru dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan dengan menggunakan media permainan *Scrabble*. Peneliti juga membuat catatan lapangan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui lembar observasi agar lebih representatif.

Kegiatan pendahuluan yang dilaksanakan peneliti sebelum memulai penelitian adalah melakukan kegiatan pra tindakan. Kegiatan pra tindakan dilakukan dengan mengunjungi sekolah yang bertujuan untuk :

1. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian.
2. Peneliti melakukan observasi pra tindakan untuk mengetahui informasi mengenai situasi dan kondisi saat pembelajaran menulis permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas Dasar 1.
3. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas terkait hasil observasi ketika pelaksanaan proses pembelajaran menulis permulaan di kelas Dasar 1 serta menentukan pembagian tugas pada waktu pelaksanaan tindakan.
4. Peneliti mengkonsultasikan soal pre tes, Rencana Program Pembelajaran (RPP), dan lembar observasi aktivitas siswa serta menentukan indikator keberhasilan tindakan.

Uraian tindakan pada siklus pertama adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan proses pemberian tindakan. Tahap perencanaan meliputi beberapa langkah, antara lain sebagai berikut.

- a. Melakukan observasi dengan melihat kemampuan awal anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta sebelum dilaksanakan proses tindakan.
- b. Mendiskusikan materi-materi pembelajaran yang diajarkan pada proses tindakan kepada guru kelas.
- c. Membuat instrumen observasi untuk mengamati aktivitas anak tunarungu selama proses pembelajaran menulis permulaan dengan menggunakan media permainan *Scrabble*.
- d. Membuat instrumen *pre-tes* dan *pos-tes* untuk mengukur kemampuan anak tunarungu dalam memahami suatu huruf alphabet.
- e. Menyusun instrumen evaluasi, yaitu lembar kerja siswa yang berupa soal-soal tes yang berdasarkan suatu urutan huruf a sampai z.
- f. Mendiskusikan media permainan *Scrabble* yang digunakan pada proses tindakan kepada guru kelas.
- g. Menyusun RPP (Rencana Program Pembelajaran) terkait dengan kemampuan menulis permulaan menggunakan media permainan *Scrabble*.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pembelajaran menulis permulaan dengan menggunakan media permainan *Scrabble* pada siklus pertama dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan tindakan dan 1 kali pertemuan untuk melakukan pos tes dengan rincian sebagai berikut :

a. Pertemuan I

1) Kegiatan awal.

- a) Guru membuka kelas dengan berdoa.
- b) Siswa bersama guru melakukan apersepsi percakapan terkait pengalaman menulis permulaan yang dimiliki oleh siswa di dalam kelas.
- c) Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan model alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- b) Siswa memperhatikan guru yang sedang memberikan contoh merangkai alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- c) Guru menjelaskan aturan permainan Scrabble yang sudah di modifikasi.
- d) Siswa bersama guru merangkai alphabet sesuai dengan aturan permainan Scrabble.
- e) Guru melakukan identifikasi langsung dan tidak langsung sesuai dengan rangkaian alphabet.

- f) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
- g) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu.

3) Kegiatan Akhir

- a) Guru memberikan tugas berupa permainan merangkai alphabet di atas papan permainan Scrabble.
- b) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- c) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- d) Siswa merangkai kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu menggunakan media permainan Scrabble.
- e) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- f) Guru memberi tugas tentang menulis alphabet dengan benar.

b. Pertemuan II

1) Kegiatan Awal

- a) Guru membuka pelajaran dengan berdoa.
- b) Siswa bersama guru melakukan apersepsi percakapan terkait pengalaman menulis permulaan yang dimiliki oleh siswa di dalam kelas.

- c) Guru membahasakan apa yang diungkapkan siswa.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan model alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- b) Siswa memperhatikan guru yang sedang memberikan contoh merangkai alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- c) Guru menjelaskan aturan permainan Scrabble yang sudah dimodifikasi.
- d) Siswa bersama guru merangkai alphabet sesuai dengan aturan permainan Scrabble.
- e) Guru melakukan identifikasi langsung dan tidak langsung sesuai dengan rangkaian alphabet.
- f) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
- g) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu di atas papan permainan Scrabble.

3) Kegiatan Akhir

- a) Guru memberikan tugas berupa permainan merangkai alphabet di atas papan permainan Scrabble.
- b) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang di urutkan di atas papan permainan Scrabble.

- c) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- d) Siswa merangkai kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu menggunakan permainan Scrabble.
- e) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- f) Guru memberi tugas tentang menulis alphabet dengan benar.

c. Pertemuan III

1) Kegiatan Awal

- a) Guru memulai pelajaran dengan berdoa.
- b) Siswa bersama guru melakukan apersepsi percakapan terkait pengalaman menulis permulaan siswa di dalam kelas.
- c) Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan urutan alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- b) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
- c) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu di atas papan permainan Scrabble.
- d) Siswa menuliskan kata benda yang sudah dirangkain di atas papan permainan Scrabble dengan melihat contoh.

3) Kegiatan Akhir

- a) Guru memberikan tugas berupa menulis alphabet dengan benar.
- b) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- c) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- d) Siswa merangkai kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu di atas papan permainan Scrabble.
- e) Siswa menulis kata benda yang sudah dirangkai di atas papan permainan dengan melihat contoh.
- f) Guru membimbing siswa menulis kata benda tanpa melihat contoh.
- g) Siswa menulis kata benda sesuai dengan gambar benda yang diberikan.
- h) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- i) Guru memberi tugas tentang menulis kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu.

d. Pertemuan IV

Pos tes siklus I

e. Pengamatan Siklus I

Pengamatan dilakukan peneliti untuk melihat partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran pada siklus 1. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 1 diperoleh skor sebagai berikut: subjek AL memperoleh skor 81, subjek LT memperoleh skor 76, subjek MR memperoleh skor 71, dan subjek BN memperoleh skor 68. Perolehan skor pada pos tes 1 dengan skor tertinggi 81 dan skor terendah 68.

f. Refleksi Tindakan Siklus 1

Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I menunjukkan bahwa hasil post test siklus I masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM yang sudah ditentukan yaitu 70. Dengan demikian tindakan akan dilanjutkan pada siklus II. Pada tindakan siklus II ada beberapa rencana perbaikan antara lain:

- 1) Posisi tempat duduk siswa akan diberi jarak dari tempat duduk satu dengan yang lainnya.
- 2) Guru harus lebih tegas jika siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi.
- 3) Guru akan lebih memperhatikan siswa yang sedang menggunakan media permainan Scrabble.
- 4) Guru akan lebih tegas kepada siswa yang malas untuk latihan menulis.
- 5) Guru akan memberikan kesempatan bermain Scrabble kepada siswa yang cepat dalam menyelesaikan tugasnya.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2006 :38) variabel merupakan atribut atau nilai orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Penggunaan Media Permainan *Scrabble* sebagai variabel bebas.
2. Kemampuan menulis permulaan anak tunarungu sebagai variabel terikat.

F. Tempat dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta, sekolah ini berada di Jalan Magelang km 17 Margorejo, Tempel, Sleman Yogyakarta. SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta adalah sebuah lembaga pendidikan yang melayani anak-anak berkebutuhan khusus yang sebagian besar adalah tunarungu dan sebagian kecilnya anak berkebutuhan khusus jenis lainnya yaitu tunagrahita.

Setting penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah di dalam kelas dasar I SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Hal ini digunakan dengan pertimbangan:

1. Lebih mudah dalam mengawasi siswa yang diberi tindakan.
2. Adanya tanya jawab antara siswa dengan guru.
3. Dengan di dalam kelas maka perhatian siswa akan terfokus karena tidak adanya gangguan dari orang lain yang ada di luar kelas.

Dengan demikian maka peneliti akan memusatkan pemberian tindakan di dalam kelas agar tujuan dengan adanya pemberian tindakan ini akan tercapai.

G. Waktu Penelitian

Tabel1. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Waktu	Tahap	Kegiatan
1	Bulan I Februari	Persiapan	Menyusun proposal dan revisi proposal
2	Bulan II Maret	Pengumpulan data	Menyusun persiapan mengajar dan pelaksanaannya
3	Bulan III April	Analisis data	Klasifikasi, analisis, dan pembahasan
4	Bulan IV Mei	Penyelesaian	Penyusunan laporan

H. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2010:308) menjelaskan teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data digunakan sesuai dengan arah penelitian dan digunakan untuk melengkapi maupun mengembangkan data yang ada. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Tes

Suharsimi Arikunto (1985: 105) tes adalah sekumpulan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini untuk mengukur kemampuan

menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta yang diberikan minimal dua kali yaitu *pre-tes* dan *pos tes*. *Pre-tes* diberikan sebelum media permainan *Scrabble* diterapkan dan *pos tes* diberikan setelah media permainan *Scrabble* diterapkan. Tes yang diberlakukan pada penelitian ini adalah tes non baku yang dibuat oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas. Tes tertulis akan berisi pertanyaan-pertanyaan seputar latihan menulis permulaan yang disajikan pada siswa. Pertanyaan-pertanyaan disusun berdasarkan materi yang diajarkan, tes ini berisi 20 pertanyaan terdiri dari 12 soal tes perbuatan dan 8 soal tes tertulis yang harus dijawab oleh siswa. Adapun indikator keberhasilan nilai minimal dalam tindakan adalah 70% atau 7.

2. Metode Observasi

Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi (2007:70) mengemukakan bahwa observasi merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Pendapat lain yang memperkuat pendapat tersebut dikemukakan oleh Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2010 : 203) menyatakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan. Panduan observasi diisi dan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data partisipasi subyek terhadap kemampuan menulis permulaan menggunakan media permainan *Scrabble*. Panduan observasi

ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran menulis permulaan.

Penelitian ini metode observasi digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Sasaran observasi dalam penelitian ini adalah subyek penelitian yakni anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Dalam penelitian ini, observasi dipusatkan aktivitas belajar selama proses pembelajaran kemampuan menulis permulaan melalui media *Scrabble*.

3. Metode Dokumentasi

Guba dan Lincoln sebagaimana di kutip oleh Lexy J. Moleong (2004:216) dokumentasi adalah setiap bahan tertulis ataupun film. Dokumen yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa, foto ketika siswa mengerjakan, lembar kerja siswa, dan RPP. Dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai data diri siswa, riwayat belajar siswa, hasil belajar sebelumnya, dan data-data pendukung lainnya berupa portofolio

I. Instrumen Penelitian

Jenis instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni instrumen tes kemampuan menulis permulaan, observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Instrumen Tes

Tes yang digunakan adalah jenis tes hasil belajar. Tes hasil belajar adalah “tes yang digunakan untuk menilai hasil-hasil belajar yang telah diberikan guru kepada peserta didiknya dalam jangka waktu tertentu” (Harjanto, 2005: 278). Tes dalam isi bertujuan untuk mengukur kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta. Tes hasil belajar yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes yang dibuat oleh peneliti. Tes dilakukan sebagai tes kemampuan awal dan tes setelah tindakan. Tes ini berupa tes kinerja kemampuan menulis permulaan yang digunakan untuk mengukur pencapaian anak sebelum dan sesudah diterapkannya media permainan *Scrabble*. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes jawab singkat yang terdiri dari 20 soal tes yaitu 12 soal tes perbuatan dan 8 soal tes tertulis. Hasil tes kemampuan awal dan tes setelah tindakan dianalisis dengan nilai persentase kemudian peneliti mengkategorikan kemampuan anak.

Teknik pemberian skor tes kemampuan menulis permulaan yang berjumlah 20 soal tes, adapun kriteria penilaian tes kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan adalah sebagai berikut :

- a. Skor 5, apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar tanpa bimbingan guru.
- b. Skor 4, apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar namun membutuhkan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

- c. Skor 3, apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar namun membutuhkan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).
- d. Skor 2, apabila anak mampu menjawab dengan benar namun membutuhkan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.
- e. Skor 1, apabila siswa tidak mampu menjawab pertanyaan meskipun dengan bimbingan guru.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes

No.	Variabel.	Komponen.	Indikator.	Jumlah item	Nomor item
1	Memahami alphabet dan diekspresikan secara bahasa tulis melalui menulis kata sederhana.	Menentukan letak huruf sesuai alphabet dan merangkai huruf menjadi suatu kata benda	1. Mengenal alphabet.	4	1,2,3,4
			2. Memahami urutan alphabet.	3	5,6,7
			3. Menuliskan alphabet dengan benar.	3	8,9,10
			4. Menuliskan kata benda yang ada di sekitar kelas. (meja, kursi pensil, buku, dan sepatu)	5	11,12,13 ,14,15
			5. Memahamirang kaian huruf yang terdapat dalam suatu kata. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu)	5	16,17,18 ,19,20
Jumlah				20	20

2. Instrumen Observasi

Observasi dilakukan ketika pembelajaran menulis permulaan dengan menggunakan media permainan *Scrabble* berlangsung. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas atau kegiatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran menerapkan media permainan *Scrabble*. Selain itu juga digunakan untuk mengetahui aktivitas atau kegiatan siswa selama proses pembelajaran menulis permulaan menggunakan media permainan *Scrabble*. Sehingga digunakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa lembar observasi kegiatan siswa selama pembelajaran menulis permulaan menggunakan media permainan *Scrabble* dengan menggunakan skala rating.

Adapun kriteria penilaian observasi partisipan siswa adalah sebagai berikut :

- a. Skor 5, apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.
- b. Skor 4, apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).
- c. Skor 3, apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

- d. Skor 2, apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.
- e. Skor 1, apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi Terhadap Guru

No.	Komponen	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Persiapan penggunaan media	1. Mempelajari petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>	2	1,2
		2. Mempersiapkan semua peralatan	2	3,4
		3. Mengatur ruangan dan jumlah siswa	2	5,6
2.	Pelaksanaan penggunaan media	1. Menjaga keadaan tetap kondusif oleh guru	1	7

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Observasi Terhadap Siswa

No.	Komponen	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Persiapan penggunaan media	1. Mempelajari petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>	2	1,2
		2. Mempersiapkan semua peralatan	1	3
2.	Pelaksanaan penggunaan media	1. Penggunaan media permainan <i>Scrabble</i> oleh siswa	2	4,5
		2. Respon siswa terhadap media permainan <i>Scrabble</i>	2	6,7
		3. Keaktifan siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>	3	8,9,10

3. Instrumen Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2006: 158) mengemukakan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi diambil dari foto copy buku tugas siswa.

J. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes kemampuan menulis permulaan siswa tunarungu kelas dasar I. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan validitas isi. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau nilai pelajaran yang diberikan (Suharsimi Arikunto, 2003:67). Maka dapat diketahui bahwa pengujian validitas suatu instrumen akan lebih mudah apabila terdapat kisi-kisi pada variabel yang akan diteliti, indikator yang menjadi pedoman dan butir-butir soal yang telah dijabarkan dari indikator. Selain itu dalam menyusun suatu instrumen penelitian, peneliti perlu bertindak hati-hati untuk menghasilkan data yang relevan.

Peneliti dalam menguji validitas instrumen melakukan uji validasi oleh dosen pembimbing dan profesional. Setelah dipelajari oleh dosen pembimbing, kemudian dosen memberikan saran butir-butir tes disesuaikan dengan teori dan isi materi pembelajaran menulis permulaan yang telah dibatasi dengan mengurutkan huruf a sampai z dan merangkai huruf menjadi

suatu kata benda yang ada di sekitar kelas seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu agar indikator sesuai dengan kondisi anak yang diharapkan yaitu kemampuan menulis permulaan meningkat. Setelah menjalani bimbingan, menghasilkan keputusan instrumen dinyatakan tidak menyimpang dari tujuan yang dimaksudkan dalam penelitian ini. Kemudian instrumen yang akan digunakan dinilai oleh guru kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta sebagai profesional.

K. Teknik Analisis Data

Suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan menjadi tidak bermakna apabila tidak dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Menurut Wina Sanjaya (2009: 106) analisis data adalah suatu proses mengolah atau menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Langkah-langkah analisis data kuantitatif yaitu, membuat tabel tentang kemampuan menulis permulaan *pre-tes* dan *pos-tes*. Menentukan banyaknya tanda yang lebih kecil dan banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan. Menyesuaikan hasil yang ditentukan berdasarkan banyaknya tanda yang lebih kecil dan banyaknya pasangan yang menunjukkan perbedaan dengan tabel tes tanda, dan menarik kesimpulan dengan melakukan penilaian dari hasil *pre-tes* dan *pos-tes* yang kemudian menghasilkan suatu kriteria dalam penelitian berupa skor, skor *pre-tes* dan *pos-tes* yang telah diketahui akan dibandingkan

dengan menggunakan statistik. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam tabel dan grafik. Data yang berupa angka kemudian dideskripsikan. Setelah didapatkan hasilnya, data yang diperoleh akan dibandingkan. Perbandingan akan dilakukan antara skor *pre test* dan *pos-tes*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan setelah penilaian dilakukan.

Hasil *pre-tes* dan *pos-tes* akan dianalisis dengan skor dan presentase kemudian kemampuan siswa dikategorikan dengan menggunakan pedoman penilaian yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto (2013: 102), yaitu sebagai berikut:

$$NP = R/SM \times 100\%$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimal ideal dari tes yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Selanjutnya hasil analisis persentase dapat dikategorikan dengan tabel pedoman penilaian seperti di bawah ini.

Tabel 5. Pedoman Penilaian
(Ngalim Purwanto, 2013: 103)

Tingkat Penguasaan (dalam %)	Kategori/ predikat
86-100	Sangat Baik
76-86	Baik
60-75	Cukup
55-59	Rendah
≤ 54	Rendah Sekali

Skor dalam bentuk tabel dan grafik mempermudah peneliti untuk mengolah data. Dengan demikian, untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan menulis permulaan dapat menggunakan perbandingan antara skor *pre tes* dan skor *pos tes*. Dari kedua skor tersebut dapat diketahui apakah peningkatan yang terjadi.

Penelitian dikatakan berhasil jika nilai akhir lebih dari KKM yaitu 70 % atau 7. Kriteria KKM ini didapatkan dari guru kelas dan sudah melalui hasil diskusi antara peneliti dan guru kelas.

L. Indikator Keberhasilan Tindakan Peningkatan Menulis Permulaan

Indikator nilai peningkatan kemampuan menulis permulaan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini ditetapkan kriteria keberhasilan yaitu penguasaan materi dengan nilai minimal 70% atau 7 atau telah mencapai KKM yang telah ditentukan. Adapun indikator keberhasilan dalam tindakan adalah meningkatkan kemampuan menulis permulaan pada anak tunarungu.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006:107) bahwa tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Istimewa atau maksimal yaitu apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai 100% oleh siswa.
2. Baik sekali atau optimal yaitu apabila sebagian besar (75% s.d 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.

3. Baik atau minimal yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja yang dikuasai oleh siswa.
4. Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% yang dikuasai siswa.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SLB Wiyata Dharma I Sleman, yang terletak di jalan Magelang km. 16 Ngebong, Margorejo, Tempel, Sleman. Sekolah ini berdiri dibawah naungan Yayasan Wiyata Dharma yang berkedudukan di kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kondisi sekolah baik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Sekolah ini memiliki 14 ruang kelas yang terdiri dari 8 ruang kelas untuk SDLB, 3 ruangan untuk SMPLB, dan 3 ruangan untuk SMALB. Sekolah ini merupakan sekolah khusus untuk anak tunarungu atau disebut sekolah luar biasa bagian B, namun sekolah juga menerima siswa dengan kebutuhan khusus lain yaitu tunagrahita dan autis sehingga tidak semua siswa SLB Wiyata Dharma I Sleman adalah anak tunarungu.

Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah ini sama dengan sekolah-sekolah khusus pada umumnya. Setiap kelas terdiri dari 2 sampai 5 siswa dan 1 guru kelas. Proses pembelajaran dilakukan pada hari Senin sampai Sabtu yang di mulai pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Guru memberikan pelajaran di kelas sesuai dengan materi pada kurikulum. Namun seringkali materi tidak sesuai dengan keadaan siswa atau kemampuan siswa. Sehingga siswa dan guru akan sama-sama mengalami kesulitan dalam menyampaikan dan menerima materi pelajaran, dengan demikian setiap guru akan melakukan modifikasi pada tiap mata pelajaran yang akan disampaikan.

kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai kurikulum juga disebabkan oleh kemampuan berbahasa anak yang kurang baik.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian pada siswa tunarungu kelas dasar 1 yang terdiri dari 2 anak laki-laki dan 2 anak perempuan.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

a. Subjek 1

1) Identitas Subjek

Nama: AL

Jenis Kelamin: Perempuan

2) Karakteristik

Subjek AL adalah anak tunarungu ringan, berdasarkan keterangan guru siswa masih memiliki sisa pendengaran sehingga saat berbicara subjek mengeluarkan suara dan artikulasinya sangat baik dibanding dengan siswa yang lainnya. Subjek berkomunikasi menggunakan bahasa oral, subjek tidak memiliki kelainan, selain tunarungu atau tidak memiliki kelainan ganda. Pemahaman terhadap materi sangat baik dan mudah untuk menerima materi. Kemampuan menulis permulaan yang dimiliki subjek dapat dikatakan lebih baik dari siswa yang lainnya. Subjek mampu menuliskan huruf a-z dengan baik, dilihat dari hasil tulisan huruf yang rapi dan jelas. Akan tetapi subjek masih sering lupa ketika menuliskan huruf q-z, dengan

demikian subjek harus melihat contoh ketika akan menulis huruf dengan baik.

b. Subjek 2

1) Identitas Subjek

Nama: MR

Jenis Kelamin: Perempuan

2) Karakteristik

Subjek mengalami tunarungu sedang, masih memiliki sisa pendengaran. Subjek memiliki intelegensi normal. Subjek terkadang tidak percaya diri dengan hasil kerjanya. Subjek berkomunikasi dengan bahasa isyarat alami. Tingkat penguasaan materi juga baik, tetapi harus selalu diingatkan dan didampingi ketika mengerjakan tugas-tugasnya. Subjek juga mudah lupa dengan materi yang telah diberikan. Sifat mudah lupa yang dimiliki subjek dikarenakan intensitas belajarnya kurang, ketika diberikan materi oleh guru subjek tidak mengulang atau latihan dengan mandiri. Subjek yang tinggal di asrama sekolah lebih banyak bermain dengan teman-teman di lingkungan asrama, dengan demikian materi yang diajarkan di kelas akan mudah lupa karena subjek tidak belajar setelah jam sekolah. Kemampuan menulis yang dimiliki subjek rendah, subjek belum mampu menuliskan huruf a-z dengan mandiri. Subjek masih harus melihat contoh ketika akan menulis. Tulisan yang dihasilkan juga tidak rapi atau acak-acakan.

c. Subjek 3

1) Identitas Subjek

Nama: LT

Jenis Kelamin: Laki-laki

2) Karakteristik

Subjek LT adalah siswa tunarungu ringan dengan intelegensi normal. Konsentrasi anak sangat baik ketika pelajaran sedang berlangsung. Subjek termasuk anak yang paling aktif di kelas, tugas– tugas yang diberikan oleh guru akan dikerjakan dengan cepat. Namun, subjek mudah beralih perhatiannya ketika salah satu temannya ada yang mengajak bermain. Subjek berkomunikasi menggunakan isyarat alami. Kemampuan menulis alphabet juga masih kurang, masih ada beberapa huruf yang dalam penulisannya terbalik-balik.

d. Subjek 4

1) Identitas Subjek

Nama: BN

Jenis Kelamin: Laki-laki

2) Karakteristik

Subjek BN adalah siswa tunarungu dengan intelegensi normal. Subjek termasuk tunarungu sedang, komunikasi sehari-hari menggunakan komunikasi total (komtal). Subjek dalam pendengaran dibantu dengan alat bantu dengan (*hearing aid*). Subjek termasuk anak yang paling malas diantara siswa yang lainnya. Pada saat guru sedang

menyampaikan materi subjek lebih sering melamun. Dengan demikian prestasi belajar subjek sangat rendah, dalam kemampuan menulis permulaan subjek masih belum memahami huruf a-z. Ketika subjek diminta untuk menulis huruf dengan melihat contoh, hasil penulisan huruf masih ditemukan banyak kesalahan dan hasilnya acak-acakan atau tidak rapi.

C. Deskripsi Kemampuan Awal Menulis Permulaan

Sebelum melaksanakan tindakan siklus 1, peneliti perlu mengetahui kemampuan awal menulis permulaan siswa. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa maka dilakukan pre tes. Pre tes dilakukan pada hari Rabu, 1 April 2015 dengan jumlah soal pre tes sebanyak 20 butir soal. Soal pre tes terdiri dari 12 soal tes perbuatan, dan 8 tes tertulis. Soal pre tes berhubungan dengan tema yang akan diberikan ketika tindakan yaitu memahami huruf alphabet dan merangkai menjadi suatu kata benda yang ada di lingkungan kelas. Hasil pre tes kemampuan menulis permulaan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

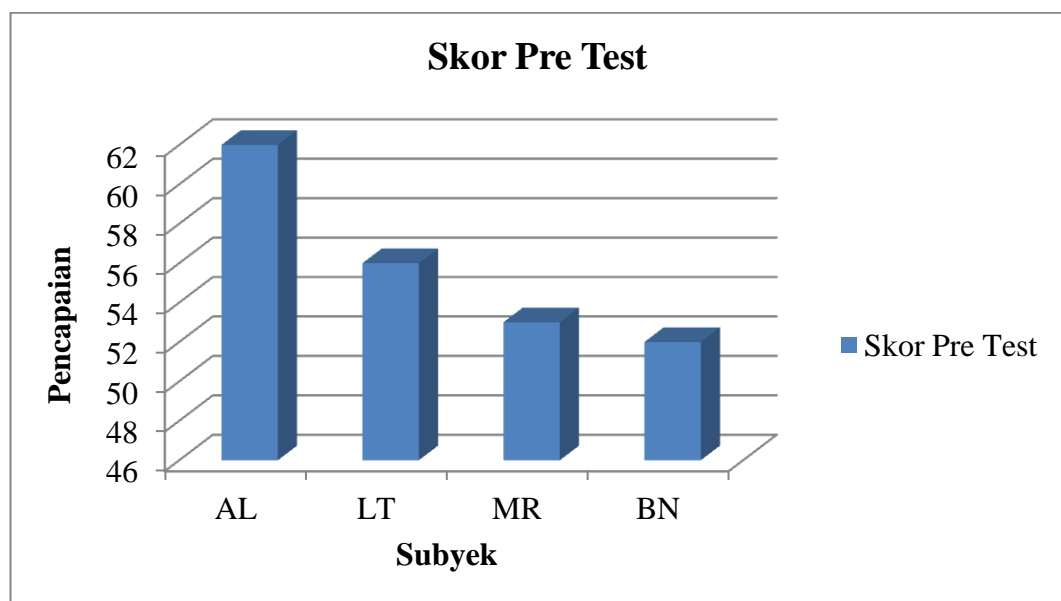
Tabel 6. Rekapitulasi data hasil pre tes kemampuan menulis permulaan siswa kelas dasar I.

No	Subjek	Skor Pre test	KKM	Kriteria
1	AL	62	70	Cukup
2	LT	56	70	Rendah
3	MR	53	70	Sangat Rendah
4	BN	52	70	Sangat Rendah

Tabel di atas menunjukkan kemampuan awal menulis permulaan siswa tunarungu kelas dasar 1. Terlihat bahwa skor hasil pre tes belum

memenuhi standar yang telah ditetapkan, bahkan ada sebagian yang cenderung sangat rendah. Skor tertinggi diperoleh oleh AL yang mendapatkan skor 62. Skor masuk dalam kriteria cukup tetapi belum mampu memenuhi kriteria KKM yaitu 70.

Kemudian LT yang mendapatkan skor 56 dengan klasifikasi rendah, selanjutnya skor 53 dan 52 diperoleh oleh subjek MR dan BN. Skor tersebut masuk dalam klasifikasi sangat rendah. Perolehan skor tersebut dapat dilihat dalam diagram grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Histogram Hasil Pre Tes

D. Deskripsi Tindakan

Siklus I

1. Rencana Tindakan Siklus I

Tahap perencanaan ini diawali dengan berdiskusi dengan guru kelas sebagai kolabolator dalam penelitian ini. Kegiatan ini dilakukan

untuk menentukan skenario pembelajaran, materi pembelajaran, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan rancangan evaluasi. Semua komponen itu disusun menjadi RPP yang menjadi acuan dalam pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu memahami alphabet dan merangkai menjadi suatu kata benda. Materi dibagi-bagi pada setiap pertemuan, pertemuan pertama membahas mengenai urutan alphabet. Pertemuan kedua memahami alphabet, kemudian pada pertemuan ketiga diajarkan merangkai huruf menjadi suatu kata benda. Pembelajaran ini masuk dalam materi mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selanjutnya dalam perencanaan tindakan adalah mempersiapkan soal-soal pre tes dan pos tes yang diberikan pada awal dan akhir pelaksanaan tindakan. Soal tersebut berdasarkan materi yang telah diajarkan pada tindakan pembelajaran. Pre tes dan pos tes terdiri dari 20 butir soal yang digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis permulaan setelah dilakukan tindakan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan yang selanjutnya dijabarkan menjadi 1 kali pertemuan untuk melakukan pre tes, 3 kali pertemuan untuk tindakan dan 1 kali untuk pos tes siklus 1, pos tes siklus 1 dilakukan pada akhir pertemuan, pertemuan untuk tindakan pertama dilakukan pada Selasa, 7 April 2015, pertemuan kedua pada hari Rabu, 8 April 2015, pertemuan ketiga dilakukan hari Kamis, 9 April 2015,

dan pertemuan keempat pada hari Sabtu, 11 April 2015. Setiap pertemuan guru mengalokasikan waktu setiap pelajaran yaitu selama 90 menit. Kemudian pos tes 1 dilakukan pada hari Senin, 13 April 2015 yang dilakukan pada jam pelajaran selama 60 menit. Langkah-langkah proses pembelajaran pada siklus 1 akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Selasa, 7 April 2015 dengan melakukan pre tes kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I. Dimulai pukul 08.00 sampai 09.00 dengan siswa berjumlah 4 orang. Kegiatan hari pertama akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Guru memulai pelajaran dengan berdoa
- 2) Guru memberikan soal pre tes kepada seluruh siswa.
- 3) Siswa mengerjakan soal pre tes yang telah diberikan guru.
- 4) Peneliti melakukan pengamatan terhadap kemampuan menulis permulaan.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Rabu, 8 April 2015 pukul 08.00-09.30 WIB dengan materi memahami urutan alfabet. Pelaksanaan tindakan pertama dijabarkan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- 1) Guru memulai pelajaran dengan berdoa

- 2) Siswa bersama guru memberi apersepsi dengan melakukan percakapan terkait pengalaman menulis permulaan yang dimiliki oleh siswa di dalam kelas.
- 3) Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.
- 4) Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran.
- 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru yang sedang menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran.

Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan model alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- 2) Siswa memperhatikan guru yang sedang memberikan contoh merangkai alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- 3) Guru menjelaskan aturan permainan Scrabble yang sudah di modifikasi.
- 4) Siswa bersama guru merangkai alphabet sesuai dengan aturan permainan Scrabble.
- 5) Guru melakukan identifikasi sesuai dengan rangkaian alphabet.
- 6) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
- 7) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu di atas papan permainan Scrabble.

Kegiatan akhir

- 1) Guru memberikan tugas berupa permainan merangkai alphabet di atas papan permainan Scrabble.
- 2) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- 3) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- 4) Siswa merangkai kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) menggunakan permainan Scrabble.
- 5) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- 6) Guru memberi tugas tentang menulis huruf a-z dengan benar.

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Kamis, 9 April 2015 pada pukul 08.00-09.30 WIB dengan materi merangkai alphabet menjadi suatu kata benda. Pelaksanaan tindakan kedua dideskripsikan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- 1) Guru membuka pelajaran dengan berdoa.
- 2) Siswa bersama guru memberi apersepsi dengan percakapan terkait pengalaman menulis permulaan yang dimiliki oleh siswa didalam kelas.
- 3) Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.
- 4) Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran.

- 5) Siswa memperhatikan penjelasan guru yang sedang menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran.

Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan model alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- 2) Siswa memperhatikan guru yang sedang memberikan contoh merangkai alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- 3) Guru menjelaskan aturan permainan Scrabble yang sudah dimodifikasi.
- 4) Siswa bersama guru merangkai alphabet sesuai dengan aturan permainan Scrabble.
- 5) Guru melakukan identifikasi langsung dan tidak langsung sesuai dengan rangkaian alphabet.
- 6) Siswa bersama guru merangkai huruf menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
- 7) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan permainan Scrabble.

Kegiatan akhir

- 1) Guru memberikan tugas berupa permainan merangkai alphabet di atas papan permainan Scrabble.
- 2) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- 3) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.

- 4) Siswa merangkai kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) menggunakan permainan Scrabble.
- 5) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- 6) Guru memberi tugas tentang menulis alphabet dengan benar.

d. Pertemuan Keempat

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Sabtu, 11 April 2015 pada pukul 08.00-09.30 WIB dengan materi menulis kata benda yang ada di lingkungan kelas. pelaksanaan tindakan ketiga dideskripsikan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- 1) Guru memulai pelajaran dengan berdoa.
- 2) Siswa bersama guru melakukan apersepsi dengan percakapan terkait pengalaman menulis permulaan siswa di dalam kelas.
- 3) Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.
- 4) Guru menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran.
- 5) Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan tujuan dan materi pembelajaran.

Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan urutan alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
- 2) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.

- 3) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan Scrabble.
- 4) Siswa menuliskan kata benda yang sudah dirangkai di atas papan permainan Scrabble dengan melihat contoh.

Kegiatan akhir

- 1) Guru memberikan tugas berupa menulis alphabet dengan benar.
- 2) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- 3) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- 4) Siswa merangkai kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan permainan Scrabble.
- 5) Siswa menulis kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) dengan melihat contoh.
- 6) Guru membimbing siswa menulis kata benda tanpa melihat contoh.
- 7) Siswa menulis kata benda sesuai dengan gambar benda yang diberikan.
- 8) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan menulis permulaan tentang kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu).
- 9) Guru memberi tugas tentang menulis kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) dengan benar.

e. Pertemuan Kelima

Pertemuan kelima yang dilakukan pada hari Senin, 13 April 2015 yaitu melakukan pos tes tindakan siklus 1 dengan materi yang telah diajarkan pada saat tindakan siklus 1 yaitu menulis alphabet dengan benar dan merangkai huruf menjadi kata benda yang ada di sekitar kelas seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu. Kegiatan pos tes siklus 1 dilakukan selama 60 menit di kelas dasar 1 SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

3. Hasil Pengamatan Tindakan dan Tes Hasil Belajar

Pengamatan pada tindakan dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran menggunakan media permainan Scrabble. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis permulaan pada siswa tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma I Sleman.

4. Observasi Tindakan

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan Scrabble sedang berlangsung. Observasi meliputi aktivitas guru dan siswa ketika proses belajar mengajar. Hasil pengamatan pada setiap subjek akan dideskripsikan sebagai berikut:

1) Subjek AL

Subjek terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menulis permulaan, dalam menggunakan media permainan Scrabble subjek sangat cepat dalam bermain untuk mengurutkan alphabet namun jika

diminta untuk menuliskan kata sepatu dan buku subjek masih terbalik dalam menulis beberapa huruf seperti huruf p, huruf b, huruf n, dan huruf q. Subjek juga sangat aktif dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, dan termasuk anak yang pandai dapat dilihat dari hasil belajar subjek termasuk tertinggi di kelasnya. Ketika subjek diminta untuk merangkai huruf hingga menjadi kata, subjek melakukannya dengan cepat menggunakan media permainan Scrabble, hasilnya sangat memuaskan. Subjek cenderung pendiam dibanding teman-teman yang lainnya, ketika ada yang kurang yakin maka subjek akan bertanya kepada guru kelasnya.

Setelah beberapa kali melakukan permainan Scrabble, subjek mencoba untuk merangkai huruf hingga menjadi kata benda ke dalam tulisan. Pada awalnya subjek masih kesulitan menulis huruf p, namun dengan bantuan guru dan permainan Scrabble subjek kemudian bisa dengan mudah untuk menulis kata benda yang ada di lingkungan kelas seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu.

Subjek termasuk anak yang mudah menangis, ketika subjek diberi tugas untuk menulis kata benda yang ada di gambar, sering kali teman-temannya ingin melihat gambar yang telah diberikan oleh subjek, lalu subjek menangis karena tidak ingin gambarnya dilihat oleh teman-temannya. Dengan demikian guru harus mengembalikan lagi semangatnya yang hilang akibat subjek menangis. Setelah semangatnya

kembali, subjek kembali antusias mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.

2) Subjek LT

Subjek sangat antusias ketika diberi kesempatan untuk bermain Scrabble, aturan permainan Scrabble yang secara bergilir maka ketika subjek mendapat giliran untuk bermain subjek tidak menyianyikan kesempatan tersebut. Subjek bermain sebaik mungkin dan bersungguh-sungguh, subjek termasuk yang memiliki sifat percaya diri dan tidak mau kalah dengan teman-temannya. Setiap subjek diberi tugas untuk menulis urutan alphabet, subjek menulis dengan sungguh-sungguh dan di ulang-ulang hingga beberapa kali dalam merangkai alphabet menggunakan media permainan Scrabble. Setelah subjek mampu mengurutkan alphabet dengan benar, kemudian subjek meminta untuk mencoba merangkai menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas dengan bantuan guru. Setelah guru memberikan tugas untuk menulis kata benda, subjek dengan semangat untuk mengerjakannya walaupun masih memerlukan bantuan media permainan Scrabble. Setelah melakukan secara terus menerus kemudian subjek bisa melakukannya dengan mandiri tanpa bantuan guru atau menggunakan media.

Perhatian subjek sangat mudah beralih. Ketika temannya ada yang mengajak bergurau kemudian subjek secara spontan meninggalkan tugasnya lalu bermain dengan temannya. Dalam hal ini tidak sulit bagi guru untuk memintanya kembali mengerjakan

tugasnya. Subjek termasuk anak yang sangat teliti, jika ada tugasnya yang dirasa kurang tepat kemudian akan memintanya kembali untuk mengulang tugasnya tersebut.

3) Subjek MR

Pada tahap pembelajaran menulis permulaan menggunakan media permainan Scrabble, partisipasi subjek sangat sedikit, karena subjek merasa malas jika bermain Scrabble dengan teman-temannya. Subjek juga merasa tidak percaya diri ketika diminta untuk bermain Scrabble, subjek cenderung selalu bertanya kepada guru tentang mengurutkan alphabet di atas papan permainan Scrabble. Namun subjek memiliki daya ingat yang berbeda dengan teman-temannya, subjek lebih mudah mengingat walaupun hanya sekali menyusun urutan alphabet menggunakan media permainan Scrabble.

Ketika subjek diberi tugas untuk menuliskan alphabet di papan tulis, subjek sangat ragu-ragu untuk menulis sering kali subjek melihat kepada guru yang maksudnya diminta untuk membantunya. Jika sudah mendapat bantuan berupa *clue-clue* dari guru. Subjek langsung mengerjakannya dengan baik sampai selesai. Setelah subjek diminta untuk mengerjakan di papan tulis kemudian subjek diminta untuk merangkai huruf menjadi kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu menggunakan media permainan Scrabble. Saat subjek melakukan kegiatan tersebut, subjek selalu minta untuk ditemani dan

diperhatikan oleh guru kelasnya karena rasa kurang percaya diri yang dimiliki subjek. Dengan demikian subjek perlu didampingi selama bermain Scrabble.

4) Subjek BN

Subjek sangat antusias ketika belajar menggunakan media permainan Scrabble, namun hanya antusias jika menggunakan media permainan yang lain. Setelah diminta untuk mengerjakan dengan menulis di papan tulis atau di buku tugas siswa subjek merasa malas dan asal-asalan dalam mengerjakan tugasnya. Hasilnya memang baik, namun proses mengerjakannya yang cenderung tidak bersungguh-sungguh. Tulisan yang dihasilkan juga lebih acak-acakan dari tulisan teman yang lainnya. Ketika menggunakan media permainan Scrabble subjek sangat bagus perkembangan mengenal alphabet hingga merangkai menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu. Kemudian subjek tidak mengalami kesulitan pada saat merangkai huruf di atas papan permainan, namun jika sudah diminta untuk menulis, banyak kesulitan yang dialami subjek. Subjek masih sulit jika langsung menulis kata benda tanpa menggunakan bantuan media. Hal tersebut disebabkan karena sifat malas subjek yang sulit untuk menulis karena perhatiannya masih pada permainan Scrabble.

Subjek termasuk anak yang paling sering mengganggu teman yang lainnya ketika pembelajaran sedang berlangsung. Subjek mudah

bosan ketika proses pembelajaran dianggap tidak menarik bagi subjek. Jika subjek sudah merasa bosan dengan pembelajaran, subjek mengganggu teman lainnya yang sedang belajar. Dengan demikian dalam prestasi di kelasnya subjek tersebut termasuk yang paling rendah, bisa dilihat dari kurang seriusnya subjek dalam proses pembelajaran.

5. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar (pos tes) dilakukan setelah tindakan selesai diberikan. Pos tes 1 dilakukan pada hari Senin, 13 April 2015. Pos tes hasil belajar dibuat berdasarkan materi yang telah diberikan pada tindakan sebelumnya yaitu, menulis alphabet dan menulis kata benda yang ada di lingkungan kelas (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu). Terdapat 20 butir soal untuk pos tes hasil belajar yang terdiri dari 8 tes tertulis dan 12 tes lisan atau perbuatan. Rekapitulasi hasil pos tes pada siklus pertama ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

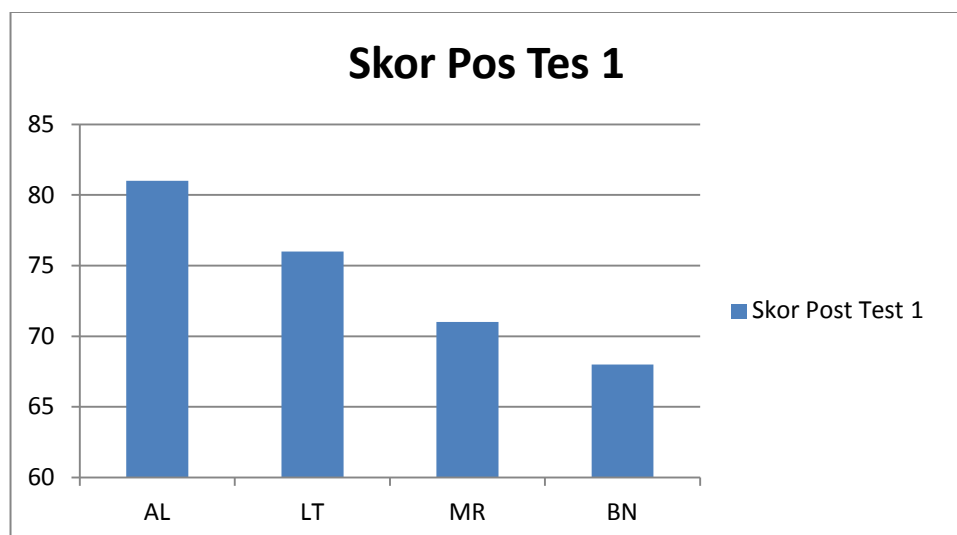
Tabel 7. Rekapitulasi data hasil pos tes 1 setelah tindakan (siklus 1) kemampuan menulis permulaan siswa tunarungu kelas dasar I.

No	Subjek	Skor Post Test	KKM	Klasifikasi
1	AL	81	70	Baik
2	LT	76	70	Baik
3	MR	71	70	Cukup
4	BN	68	70	Cukup

Tabel 7 merupakan rekapitulasi data hasil pos tes kemampuan menulis permulaan siswa tunarungu kelas dasar 1. Pos tes ini diberikan kepada 4 siswa kelas 1 setelah diberikan tindakan selama 3 kali

pertemuan. Subjek AL mendapatkan skor 81 sehingga masuk dalam kategori baik, skor ini adalah nilai tertinggi pada hasil pos tes pada siklus pertama. Subjek LT juga masuk dalam kategori baik dengan skor 76. Subjek MR mendapatkan skor 71 dengan kategori cukup. Kemudian subjek BN mendapatkan skor 68, skor yang diperoleh BN masuk dalam kategori cukup namun skor tersebut belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Gambaran rekapitulasi data hasil pos tes mengenai kemampuan menulis permulaan pada siswa tunarungu kelas dasar 1 adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Histogram rekapitulasi data hasil pos tes setelah tindakan (siklus 1)

6. Refleksi Siklus 1

Refleksi dilakukan dengan mengevaluasi data yang terkumpul dari hasil observasi dan tes. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam refleksi ini adalah keefektifan tindakan dalam penggunaan media

permainan Scrabble yang telah dilakukan, kekurangan dan kelebihan tindakan, lalu yang terpenting adalah tes hasil capaian siswa setelah tindakan diberikan. Peningkatan kemampuan menulis permulaan dilakukan dengan mengkomparasikan hasil pre tes dengan hasil pos tes. Kemudian peningkatan yang terjadi harus dibandingkan dengan KKM yang telah ditentukan, apakah sudah memenuhi atau belum.

Skor pre tes, pos tes dan peningkatan yang terjadi dipaparkan pada tabel berikut ini:

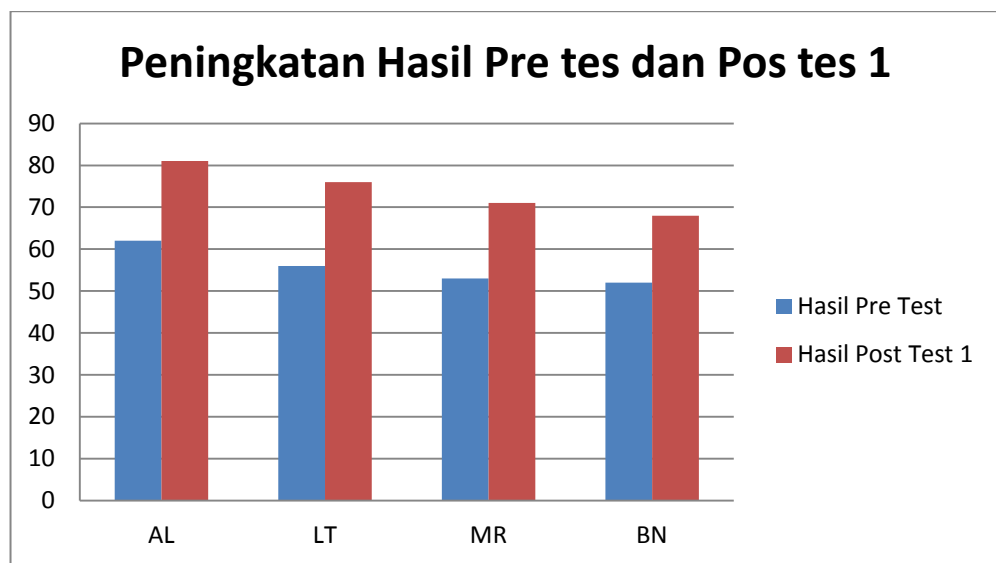
Tabel 8. Data peningkatan pre tes dan pos tes

No	Subjek	Skor Pre tes	Skor Pos tes	KKM	Peningkatan Persentase (%)
1	AL	62	81	70	19
2	LT	56	76	70	20
3	MR	53	71	70	18
4	BN	52	68	70	16

Tabel 8 menunjukkan adanya peningkatan pada kemampuan menulis permulaan setelah diberikan media permainan Scrabble. Peningkatan terjadi pada seluruh subjek. Peningkatan juga terjadi secara signifikan walaupun masih ada subjek yang belum mencapai kriteria KKM yang telah ditentukan. Peningkatan tertinggi didapatkan oleh subjek LT yaitu sebesar 20%. Sebelumnya subjek LT mendapatkan skor 56 dan pada pos tes 1 subjek LT mendapatkan skor 76. Subjek AL mendapatkan peningkatan 19%, subjek AL sebelumnya mendapatkan skor 62 pada pre tes kemudian pada pos tes 1 subjek AL mendapatkan skor tertinggi yaitu 81. Subjek MR mendapatkan skor 53 pada pre tes dan selanjutnya mendapat skor 71 pada pos tes. Subjek BN mendapatkan skor

52 pada pre tes dan mendapatkan skor 68 pada pos tes 1 setelah diberi tindakan.

Hasil pencapaian kemampuan menulis permulaan melalui media permainan Scrabble pada siswa kelas dasar 1 dapat dilihat pada grafik histogram dibawah ini. Grafik histogram berikut menggambarkan hasil tes sebelum tindakan (pre tes) dan setelah diberi tindakan (pos tes1):



Gambar 5. Grafik Histogram peningkatan hasil rekapitulasi data pre tes dan pos tes 1

Grafik histogram di atas menunjukkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I di SLB Wiyata Dharma I Sleman Yogyakarta. Terjadinya peningkatan kemampuan menulis permulaan siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan. Peningkatan terjadi pada seluruh subjek yang diberi tindakan pada siklus 1. Skor pos tes subjek tertinggi hingga terendah secara berturut adalah sebagai berikut, subjek AL 81, subjek LT 76, subjek MR 71, dan subjek BN 68. Skor tertinggi

diperoleh oleh subjek AL yaitu skor 81, dan skor terendah diperoleh oleh BN dengan perolehan skor 68.

Peningkatan yang signifikan ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengajar. Ketika siswa masih terlihat kesulitan guru memberikan “*clue*” kepada siswa sehingga memudahkan siswa mengingat materi yang telah diajarkan. Dari siswa yang berjumlah 4 anak, tidak semuanya mencapai KKM yang telah ditentukan. Masih ada satu siswa yang belum memenuhi KKM sehingga penelitian ini belum dapat dikatakan berhasil.

Pelaksanaan siklus 1 ini jika dilihat pada hasil observasi masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala yang dihadapi siswa dan guru adalah sebagai berikut:

- a. Ketika guru menjelaskan terkadang subjek tidak memperhatikan dan bermain dengan temannya.
- b. Ketika proses pembelajaran, masih ada beberapa subjek yang tidak aktif bahkan tidak mau untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.
- c. Salah satu siswa yang terlihat bosan dengan materi pelajaran akan mempengaruhi teman yang lainnya untuk bermain dan meninggalkan pelajarannya.

Masalah yang terjadi pada siklus I dapat dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus II. Namun sebelumnya guru dan peneliti perlu menemukan solusi untuk memecahkan kendala yang didapatkan pada

siklus I. Sehingga diharapkan tindakan pada siklus II dapat lebih baik dari siklus sebelumnya.

Secara keseluruhan tindakan pada siklus I sudah berjalan sesuai rencana yang telah disusun sebelumnya. Perubahan juga terjadi pada gaya belajar siswa dan kemauan siswa untuk belajar terutama kemauan untuk menulis kata benda. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang berbeda dengan media yang biasanya digunakan oleh siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam menggunakan media dan menjawab pertanyaan, siswa aktif dalam memperbaiki kesalahan yang dibuat, dan yang terpenting siswa selalu antusias pada tugas yang akan diberikan selanjutnya.

Berdasarkan hasil evaluasi data dan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi pada kemampuan menulis permulaan belum optimal karena masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM, dengan demikian peneliti dan guru akan memutuskan untuk melakukan tindakan siklus II. Tindakan siklus II dilakukan dengan memperhatikan kendala-kendala yang terjadi pada siklus I.

E. Deskripsi Tindakan Siklus II

1. Rencana Tindakan Siklus II

Rencana tindakan siklus 2 merupakan tindak lanjut dari refleksi yang dilakukan pada siklus 1. Setelah dilakukan refleksi ternyata masih terdapat kekurangan selama tindakan peningkatan menulis permulaan

diberikan. Rencana tindakan siklus 2 ini dilakukan untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya, dengan demikian diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar I melalui media permainan Scrabble. Pada rencana tindakan siklus 2 ini akan dibuat beberapa perbedaan tindakan yaitu:

- a. Tempat duduk siswa akan diberi jarak dari tempat duduk satu dan yang lainnya, agar siswa tidak mudah terpengaruh untuk bermain sendiri.
- b. Guru harus lebih tegas jika siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi.
- c. Guru akan lebih memperhatikan siswa yang sedang menggunakan media permainan Scrabble, agar siswa dapat lebih aktif berperan dalam pembelajaran menulis permulaan.
- d. Guru akan lebih tegas dengan menegur siswa yang malas untuk latihan menulis.
- e. Guru akan memberi kesempatan bermain Scrabble kepada siswa yang cepat dalam menyelesaikan tugasnya.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Tindakan akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan dan 1 pertemuan terakhir akan digunakan untuk pos tes. Pertemuan pertama siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2015. Pertemuan kedua

dilakukan pada hari Selasa, 21 April 2015. Kemudian pertemuan ketiga dilakukan pos tes pada hari Rabu, 22 April 2015.

a. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin, 20 April 2015 pada pukul 08.00-09.30 WIB. Pembelajaran dilakukan dengan materi merangkai huruf menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas. Pada tindakan pertama siklus 2 dilakukan modifikasi pada cara menggunakan media permainan Scrabble, yaitu siswa yang cepat dalam mengerjakan tugas lebih dahulu menggunakan media permainan Scrabble. Cara tersebut membuat anak menjadi semangat dan akan bersungguh-sungguh dalam belajar menulis kata benda. Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Kegiatan awal

- 1) Guru membuka kelas dengan berdoa dan mengkondisikan siswa untuk belajar.
- 2) Siswa bersama guru melakukan apersepsi percakapan terkait pengalaman menulis permulaan yang dimiliki oleh siswa di dalam kelas.

Kegiatan inti

- 1) Guru menjelaskan urutan alphabet menggunakan media permainan Scrabble.

- 2) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
- 3) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan Scrabble.
- 4) Siswa menuliskan kata benda yang sudah dirangkai di atas papan permainan Scrabble dengan melihat contoh.

Kegiatan akhir

- 1) Guru memberikan tugas menulis huruf a-z dengan benar.
- 2) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- 3) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- 4) Siswa merangkai kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan permainan Scrabble.
- 5) Siswa menulis kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) dengan melihat contoh.
- 6) Guru membimbing siswa menulis kata benda tanpa melihat contoh.
- 7) Siswa menulis kata benda sesuai dengan gambar benda yang diberikan.
- 8) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- 9) Guru memberi tugas tentang menulis kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) dengan benar.

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua pada siklus 2 dilakukan hari Selasa, 21 April 2015 pukul 08.00-09.30 WIB dengan materi menulis kata benda yang ada di lingkungan kelas. Pelaksanaan tindakan kedua dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut:

Kegiatan awal

- 1) Guru membuka kelas dengan berdoa dan mengkondisikan siswa untuk belajar.
- 2) Siswa bersama guru melakukan apersepsi dengan percakapan terkait pengalaman menulis permulaan yang dimiliki oleh siswa.
- 3) Guru membahasakan apa yang diungkap oleh siswa.

Kegiatan inti

- 1) Guru memberikan tugas berupa menulis alphabet dengan benar.
- 2) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- 3) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- 4) Siswa merangkai kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan permainan Scrabble.
- 5) Siswa menulis kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) dengan melihat contoh.
- 6) Guru membimbing siswa menulis kata benda tanpa melihat contoh.
- 7) Siswa menulis kata benda sesuai dengan gambar benda yang diberikan.

Kegiatan akhir

- 1) Siswa diminta untuk menulis kata benda di papan tulis sesuai dengan gambar.
 - 2) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
 - 3) Guru memberi tugas tentang menulis kata benda seperti meja. Kursi, pensil, buku, dan sepatu.
3. Pengamatan Tindakan Siklus 2 dan Pos Tes Hasil Belajar.

Pengamatan pada siklus 2 dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran menggunakan media permainan Scrabble. Pos Tes hasil belajar siklus 2 dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

a. Observasi Siklus 2

Observasi dilaksanakan oleh peneliti selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pengamatan yang dilakukan meliputi semua aktivitas siswa di kelas selama pembelajaran menggunakan media permainan Scrabble. Instrumen yang pengamatan yang digunakan yaitu instrumen kemampuan menulis permulaan yang telah disusun sebelumnya.

1) Subjek AL

Subjek AL memiliki kemampuan menulis dengan baik, setiap guru menjelaskan pelajaran, subjek selalu memperhatikan dengan baik. Latihan-latihan menulis yang diajarkan oleh guru,

subjek selalu mengerjakan dengan cepat. Saat melakukan permainan Scrabble subjek selalu meminta untuk mendapat giliran yang pertama dan pada saat menulis sesuai gambar yang ada di papan tulis subjek sangat antusias untuk maju dan menulis di papan tulis. Subjek juga mampu menuliskan kata benda tanpa melihat contoh yang ada di papan permainan Scrabble. Namun subjek merasa kurang percaya diri ketika teman-temannya sedang melihat hasil dari tulisannya. Sehingga subjek selalu bertanya kepada guru apakah jawaban yang dikerjakan benar atau salah, jika guru tidak membantu atau tidak memberikan “*clue*” maka subjek akan menghapus jawabannya dan menulisnya kembali dengan tulisan yang berbeda yang membuat jawabannya menjadi salah.

2) Subjek LT

Subjek LT terlihat aktif saat melakukan permainan Scrabble. Pada tahap merangkai huruf menjadi kata benda subjek selalu mengingat-ingat kembali huruf apa saja yang terdapat dalam rangkaian suatu kata benda. Dengan demikian huruf-huruf yang diambil di kotak huruf kemudian disusun di atas papan permainan dan langsung subjek menulisnya di papan tulis sesuai dengan gambar. Subjek mulai mandiri dengan tugasnya, subjek sudah tidak meminta bantuan guru atau melihat jawaban temannya. Subjek selalu antusias saat mengikuti pembelajaran menggunakan media permainan Scrabble. Subjek LT juga selalu aktif pada saat guru

memberikan latihan-latihan atau memintanya untuk menulis kata benda di depan kelas. Setelah selesai menulis biasanya subjek mencari benda yang sudah ditulisnya tersebut. Namun subjek masih harus diberi “*clue*” saat menulis kata yang terdapat huruf p, karena subjek masih sering terbalik jika menulis huruf p dan b. Guru akan memberikan bantuan dengan memberi contoh huruf kemudian subjek melanjutkan menulis kata benda dengan mandiri.

3) Subjek MR

Seperti pada siklus sebelumnya subjek MR selalu antusias dalam menggunakan media permainan Scrabble. Pada kegiatan tindakan siklus 2 subjek MR terlihat lebih aktif, yaitu dengan mengingatkan guru ketika ada siswa yang tidak mau belajar dan mengganggu teman yang lainnya. Namun sikap seperti ini masih tergantung pada suasana hati siswa. Pada awal pembelajaran tindakan siklus 2 subjek membawa mainan ke dalam kelas dan membuat perhatian teman-temannya untuk bermain. Setelah mainan tersebut diminta untuk disimpan, subjek mulai dapat konsentrasi dan memperhatikan pelajaran dengan baik.

Subjek MR juga mulai latihan menuliskan nama-nama benda yang ada di sekitar kelas dengan mandiri setelah guru membagikan media gambar benda-benda di dalam kelas seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu. Hanya terkadang jika subjek sedang malas berpikir untuk menuliskan suatu kata subjek akan

asal-asalan dalam mengerjakannya, dapat dilihat dari tulisan yang dihasilkan oleh subjek tidak rapi atau acak-acakan.

Pada tahap akhir subjek diminta untuk maju ke depan dan mengerjakan di papan tulis, subjek sangat antusias ketika diminta untuk ke depan, dan subjek selalu minta untuk yang pertama mengerjakan di depan kelas. Jika kemudian salah satu temannya mengerjakan di depan dan jawabannya dirasa kurang tepat, subjek MR akan membantu untuk membenarkan jawaban temannya yang salah.

4) Subjek BN

Subjek BN hanya melakukan apa yang diperintah oleh guru. Saat pembelajaran berlangsung subjek tidak begitu memperhatikan, guru sering kali menegurnya. Pada saat diberikan materi oleh guru, subjek sering melamun seakan tidak suka pada materi yang di berikan. Namun ketikan sedang bermain scrabble, subjek sangat antusias dalam bermain dan juga skor yang diperoleh subjek dari permainan scrabble sangat tinggi dibandingkan dengan siswa yang lain. Dengan demikian guru memanfaatkan kegiatan tersebut dengan meminta subjek untuk bermain lebih banyak dari teman-temannya. Subjek diminta bermain 2 kali setiap mendapat giliran bermain.

Ketika subjek diberi latihan menulis, subjek terlihat mulai mengerti huruf demi huruf dan merangkainya menjadi kata

benda. Hal tersebut terus-menerus dilakukan guru agar subjek dapat memahami benar rangkaian huruf yang terdapat dalam suatu kata. Subjek selalu diberi kesempatan lebih untuk menggunakan media permainan scrabble dan menulis di depan kelas, harapannya dengan latihan yang lebih subjek akan lebih baik perkembangan menulisnya. Setelah melakukan latihan di depan kelas, subjek diminta untuk melakukan di buku kerja siswa, namun ketika harus menulis di buku subjek masih harus di berikan “*clue-clue*” agar mudah untuk menjawabnya.

b. Tes Hasil Belajar

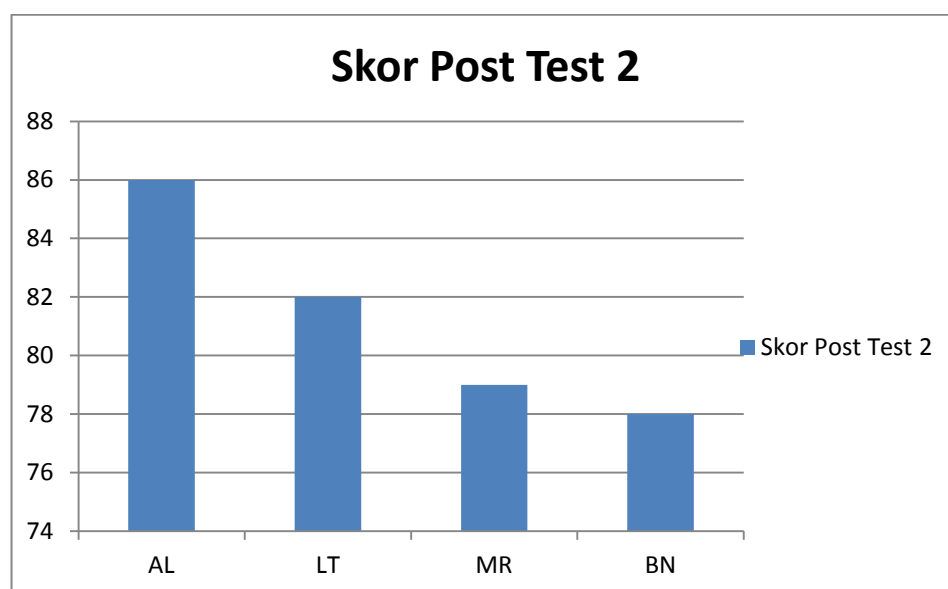
Tes hasil belajar atau pos tes dilakukan pada hari Rabu, 22 April 2015. Tes hasil belajar dilakukan dengan tes tertulis yang berjumlah 8 soal dan tes lisan atau perbuatan yang berjumlah 12 soal. Tes hasil belajar (post test 2) ini masih mengenai menulis kata benda yang ada di lingkungan kelas seperti, meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu. Skor tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 9. Rekapitulasi Data hasil pos tes 2 kemampuan menulis permulaan menggunakan media permainan Scrabble (pos tes 2).

No	Subjek	Skor Post test 2	KKM	Kriteria
1	AL	86	70	Sangat Baik
2	LT	82	70	Baik
3	MR	79	70	Baik
4	BN	78	70	Baik

Tabel 9 menunjukkan skor kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1. Setelah dilakukan tindakan siklus 2 dan pos

tes 2 hasil yang didapatkan siswa naik dengan signifikan. Subjek AL memiliki nilai tertinggi skor 86 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Subjek LT mendapatkan skor 82 dengan kriteria baik. Subjek MR mendapatkan skor 79 dengan kriteria skor baik. Skor terendah diperoleh subjek BN dengan skor 78 dan masuk ke dalam kriteria baik. Sebagai gambaran yang lebih jelas maka skor kemampuan pemahaman siswa akan di jabarkan ke dalam grafik histogram di bawah ini:



Gambar 6. Grafik Histogram hasil pos tes 2

4. Refleksi Tindakan Siklus 2

Refleksi dilakukan lagi pada siklus 2 dengan menganalisis data yang terkumpul dari hasil observasi dan pos tes hasil belajar siklus 2. Refleksi pada siklus 2 ini digunakan sekaligus untuk mengkaji keberhasilan media permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1. Peningkatan dapat

diketahui dengan melihat hasil pre tes, pos tes 1, dan pos tes 2 yang kemudian dibandingkan. Peningkatan juga dapat diketahui jika skor siswa pada pos tes2 mencapai atau lebih dari KKM yaitu 70. Peningkatan kemampuan menulis permulaan dapat dilihat pada tabel yang disajikan dibawah ini:

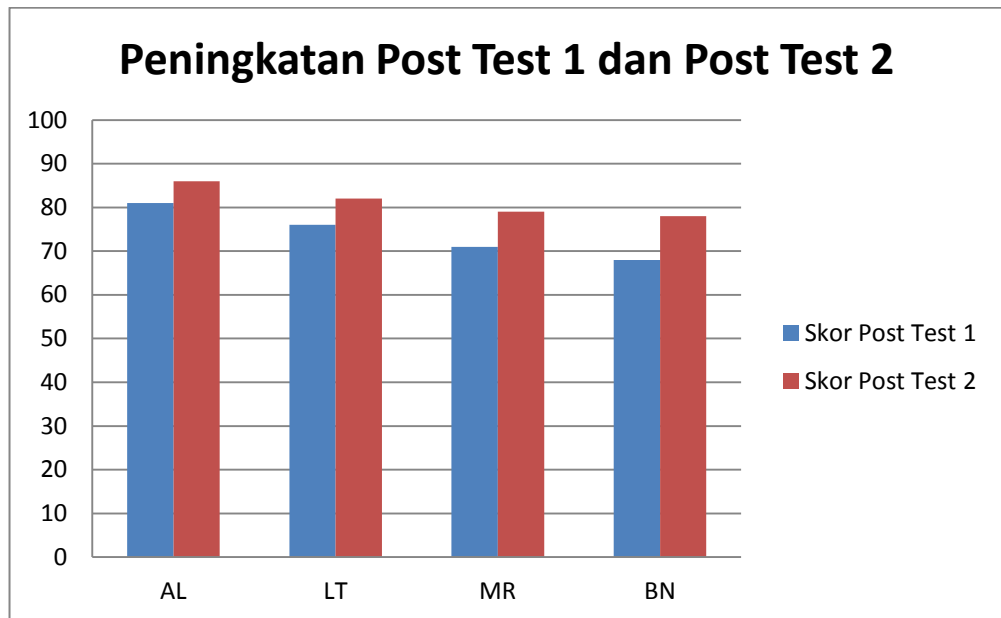
Tabel 10. Rekapitulasi Data hasil peningkatan pos tes 1 dan pos tes 2

No	Subjek	Skor Postes 1	Hasil Pos tes 2	KKM	Peningkatan dalam persentase (%)
1.	AL	81	86	70	5
2.	LT	76	82	70	6
3.	MR	71	79	70	8
4.	BN	68	78	70	10

Tabel di atas menunjukkan peningkatan skor kemampuan menulis permulaan yang terjadi setelah tindakan siklus 2 dilakukan. Subjek AL mengalami peningkatan skor sebanyak 5 % dari skor 81 menjadi 86. Peningkatan skor yang tidak banyak ini dikarenakan nilai subjek AL pada *pos tes 1* sudah meningkat.

Peningkatan juga dialami oleh subjek LT. Subjek LT mendapatkan peningkatan skor 6% dari skor *pos tes 1* 76 menjadi 82 pada *pos tes 2*. Subjek MR juga mengalami peningkatan sebanyak 8% dari sebelumnya 71 menjadi 79. Kemudian subjek BN mendapatkan skor 68 pada *pos tes 1* menjadi 78 pada *pos tes 2*, sehingga dapat diketahui peningkatan skor BN sebanyak 10% . Peningkatan tertinggi didapatkan subjek BN dengan 10 % dan terendah didapatkan oleh AL sebanyak 5 %.

Hasil pencapaian kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 ketika pos tes 1 dan pos tes 2 dapat dilihat pada grafik histogram berikut ini:



Gambar 7. Grafik histogram peningkatan pos tes 1 dan pos tes 2

Gambar 6 adalah grafik histogram yang menggambarkan peningkatan pada pos tes siklus 2. Peningkatan terjadi setelah dilakukan tindakan pada siklus 2. Peningkatan terjadi pada seluruh subjek dengan jumlah peningkatan yang bermacam-macam. Seperti subjek AL mendapat peningkatan sebesar 5% dari skor sebelumnya 81 menjadi 86 pada post test 2. Subjek LT juga mengalami peningkatan dari 76 pada pos tes 1 dan 82 pada pos tes 2 yang berarti meningkat sebesar 6%. Peningkatan sebesar 10% adalah peningkatan tertinggi pada siklus dua ini. Peningkatan juga di dapat subjek MR dan BN, subjek MR mendapat peningkatan sebesar 8% dari skor 71 pada pos tes 1 menjadi 79 pada pos tes 2. Subjek BN

mendapatkan skor 78 pada pos tes 2 dari sebelumnya 68, sehingga meningkat sebesar 10% dari sebelumnya.

Melihat pada diagram di atas maka dapat diketahui bahwa peningkatan terjadi pada seluruh siswa. Skor pada pos tes 2 juga telah memenuhi KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Seluruh siswa mendapatkan nilai lebih dari 70. Permasalahan siswa seperti konsentrasi yang teralih, melamun, dan siswa suka mengganggu teman yang sedang belajar sedikit berkurang pada pos tes 2 ini. Hampir keseluruhan tindakan dan tes hasil belajar dapat dikatakan berhasil dengan baik. Kelebihan pada tindakan siklus 1 juga menjadi lebih baik pada siklus 2 ini seperti:

1. Perubahan yang terjadi pada gaya belajar siswa dan kemauan siswa untuk belajar terutama pada kemauan siswa untuk latihan menulis kata benda. Hal ini disebabkan media permainan scrabble berbeda dengan media yang biasa didapatkan.
2. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan tugas-tugas di depan kelas dan siswa lebih aktif memperbaiki kesalahan yang dibuat.
3. Kemungkinan anak untuk melamun dan mengganggu temannya sangat kecil karena anak akan fokus pada permainan media scrabble.
4. Siswa selalu antusias pada tugas yang akan diberikan selanjutnya.

Setelah melihat hasil refleksi siklus 2 dapat disimpulkan bahwa peningkatan yang terjadi pada pos tes 1 dan pos tes 2 sudah optimal. Sehingga tindakan akan dihentikan pada siklus ke 2 ini.

F. Analisis Data

Data penelitian ini di analisis menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengamati peningkatan kemampuan menulis anak tunarungu kelas dasar 1 melalui media permainan Scrabble pada saat pre tes dan pos tes. Berdasarkan keseluruhan hasil pengukuran yang telah dipaparkan, berikut ini ialah tabel tentang kemampuan menulis permulaan pre tes dan pos tes.

Tabel 11. Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Pre Tes dan Pos Tes II

Subjek	Kemampuan Menulis Permulaan (Pre Tes)	Kemampuan Menulis Permulaan (Pos Tes 2)	Tanda
AL	62	86	+
LT	56	82	+
MR	53	79	+
BN	52	78	+

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil pos tes 2 lebih baik dibandingkan hasil pre tes, hal tersebut juga ditandai dengan tanda (+) yang menyatakan bahwa hasil pos tes lebih besar dibandingkan hasil pre tes.

Berdasarkan pernyataan di atas hasil pre tes dan pos tes siklus II dari masing-masing subjek dapat di simpulkan sebagai berikut:

1. Skor pre tes subjek AL dengan skor 62 dan masuk dalam kriteria cukup, kemudian mendapat skor 86 pada pos tes 2 dan masuk dalam kriteria sangat baik. Ada peningkatan skor sebesar 24 atau peningkatan sebanyak 24%.

2. Skor pre tes subjek LT dengan skor 56 dan masuk dalam kriteria rendah, kemudian mendapat skor 82 pada pos tes 2 dan masuk dalam kriteria baik. Ada peningkatan skor sebesar 26 atau peningkatan sebanyak 26%.
3. Skor pre tes subjek MR dengan skor 53 dan masuk dalam kriteria rendah sekali, kemudian mendapat skor 79 pada pos tes 2 dan masuk dalam kriteria baik. Ada peningkatan skor sebesar 26 atau peningkatan sebanyak 26%.
4. Skor pre tes subjek BN dengan skor 52 dan masuk dalam kriteria rendah sekali, kemudian mendapat skor 78 pada pos tes 2 dan masuk dalam kriteria baik. Ada peningkatan skor sebesar 26 atau peningkatan sebanyak 26%.

G. Uji Hipotesis

Uji hipotesis tindakan dilakukan berdasarkan ketercapaian tindakan yang menyatakan bahwa tindakan dinyatakan berhasil apabila dapat mencapai kriteria keberhasilan sebesar 70. Hasil evaluasi pada siklus 2 menunjukkan bahwa skor yang telah dicapai subjek AL adalah 86, subjek LT mendapat skor 82, subjek MR mendapat skor 79, dan terakhir BN mendapat skor 78.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai siswa, hipotesis tindakan yang menyatakan terdapat peningkatan pemahaman menulis permulaan dengan media permainan Scrabble pada anak tunarungu kelas 3 SLB Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta dapat diterima.

H. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan temuan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa anak tunarungu mengalami permasalahan pada kemampuan menulis permulaan, lebih tepatnya kesulitan dalam memahami urutan huruf dan bentuk huruf a-z. Permasalahan yang sama dihadapi oleh keempat subjek adalah kemampuan untuk menulis alphabet dengan benar. Seperti yang dijelaskan oleh Bambang Tri Sulo, dkk.(2013: 16), kesulitan menulis yang paling mudah ditemukan pada anak yaitu pembalikan huruf b dengan d, pembalikan huruf u dengan n, bentuk h menjadi n, dan ukuran huruf terlalu besar atau kecil. Kesulitan menulis dapat ditemukan dengan mudah apabila mengetahui ciri-cirinya. Sejalan dengan hasil tulisan yang diperoleh subjek dapat diketahui bahwa pemberian latihan menulis permulaan yang dilakukan sejak dini dapat membantu kesiapan anak dalam melakukan aktivitas menulis. Aktivitas menulis yang diberikan sejak dini dilakukan agar kesulitan menulis yang muncul pada anak dapat diminimalisir, serta kesulitan menulis yang dialami anak tidak menjadi alasan untuk berhenti melakukan latihan menulis dengan mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat Muchlisoh dkk (1992: 269), bahwa kemampuan menulis adalah jenis menulis yang diajarkan pada siswa kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar.

Usaha untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang baik adalah guru dan siswa harus bersama-sama aktif sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Keaktifan siswa meliputi ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan respon siswa terhadap materi tersebut. Dalam keaktifan guru,

maka harus dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar dan mencoba melakukan sesuatu yang ada kaitannya dengan proses pembelajaran, serta membuat suasana kelas menjadi lebih aktif karena terjadi komunikasi multi arah antara guru kepada siswa, dan siswa kepada guru.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik juga akan mengurangi kebosanan yang terjadi pada siswa. Pembelajaran yang monoton juga berdampak langsung pada siswa. Seperti dijelaskan oleh Gagne 1970 dalam Arief S. Sadiman (2009: 6) media dalam pembelajaran adalah untuk membantu dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit, serta suatu komponen yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran sebagai bentuk saluran dalam bentuk fisik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa agar mempermudah dalam memahami suatu yang abstrak menjadi konkrit sehingga proses belajar menjadi lebih mudah. Salah satu media pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan Scrabble, media tersebut digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Media permainan Scrabble membuat siswa untuk lebih aktif belajar karena dengan bermain membuat siswa untuk tidak mudah bosan terhadap materi yang diberikan oleh guru. Penerapan media permainan Scrabble pada penelitian ini tidak terlepas dari peran media gambar yang digunakan dalam pembelajaran. Karena untuk anak tunarungu dalam menulis suatu kata benda memerlukan modifikasi agar mudah untuk dilakukan. Sehingga dengan

adanya media gambar ini diharapkan dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan oleh guru. Menurut Yusep Nurjasmika (2012: 24) permainan Scrabble merupakan jenis permainan menyusun alphabet dan kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak, dimana pemain diberikan huruf kemudian menyusun di atas papan permainan sehingga menjadi suatu kata. Permainan Scrabble adalah permainan edukatif yang dapat dimainkan 2 sampai 4 orang dengan menggunakan kepingan huruf dan pemain diharuskan untuk menyusun kepingan tersebut menjadi suatu kata. Permainan tersebut dapat memberikan stimulus pada anak tunarungu yang melakukan proses pembelajaran menulis permulaan melalui media permainan Scrabble.

Penerapan media permainan Scrabble ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media permainan Scrabble siswa menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa dapat menuliskan alphabet dan merangkai huruf menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas. Siswa juga mampu memberikan koreksi pada diri sendiri maupun siswa lainnya jika melakukan kesalahan seperti menulis huruf yang salah dan huruf yang hilang. Peningkatan kemampuan siswa ini tidak terlepas dari kemampuan guru menguasai materi dan penerapan media permainan Scrabble. Guru membimbing siswa ketika sedang latihan menulis, guru memberikan bantuan seperti "*clue-clue*" kepada siswa yang melakukan latihan menulis. Guru memberikan kesempatan bermain Scrabble kepada siswa yang belum menguasai alphabet dengan benar.

Pencapaian subjek dan keseluruhan tahap yang dilaksanakan pada penelitian, maka peneliti berpendapat bahwa peningkatan kemampuan menulis permulaan siswa tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman dapat dilakukan melalui penggunaan media permainan Scrabble. Hal ini terlihat pada tercapainya keseluruhan indikator keberhasilan dan KKM yang telah ditetapkan.

Sehingga dapat diajukan suatu kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media permainan Scrabble dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media permainan Scrabble dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1. Proses peningkatan menulis permulaan dilakukan dari melakukan pre tes untuk mengetahui kemampuan awal, pre tes menunjukkan bahwa subjek belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 70, kemudian dilakukan tindakan siklus 1. Tindakan dilakukan dengan menjelaskan dan mencontohkan susunan alphabet menggunakan media permainan Scrabble. Pos tes siklus 1 menunjukkan peningkatan namun masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM 70 dengan demikian dilakukan tindakan siklus 2 dan pos tes siklus 2 dengan tindakan yang berbeda yaitu guru memberi contoh untuk bermain menyusun alphabet menggunakan media permainan Scrabble dan merangkai menjadi kata di atas papan permainan Scrabble.

Hasil pre tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa subjek AL mendapat skor 62, LT mendapat skor 56, MR mendapat skor 53, dan BN mendapat skor 52. Setelah dilakukan tindakan pada siklus 1 menunjukkan peningkatan pada subjek AL sebesar 19% dengan skor 81, subjek LT sebesar 20% dengan skor 76, subjek MR sebesar 18% dengan skor 71, dan subjek BN sebesar 16% dengan skor 68. Kemudian setelah diberi tindakan siklus 2 dan dilakukan pos tes siklus 2 menunjukkan peningkatan pada subjek AL

sebesar 5% dengan skor 86, subjek LT sebesar 6% dengan skor 82, subjek MR sebesar 8% dengan skor 79, dan subjek BN sebesar 10% dengan skor 78.

Hasil yang diperoleh setiap subjek menunjukkan peningkatan sesuai kemampuannya masing-masing. Peningkatan yang dialami oleh keempat subjek mencakup anak dapat menuliskan huruf a-z dan merangkai menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu. Pada siklus 2 hasil belajar semua siswa yang berjumlah 4 anak telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70 sebagai indikator keberhasilan tindakan. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa media permainan Scrabble dapat meningkatkan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a. Guru hendaknya menjadikan permainan Scrabble sebagai salah satu media dalam pembelajaran bahasa terutama menulis permulaan.
 - b. Lebih berinteraksi kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

Dengan permainan Scrabble siswa harus berpartisipasi aktif pada saat proses pembelajaran menulis permulaan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah hendaknya menetapkan permainan Scrabble sebagai media pembelajaran bahasa yang tepat terhadap pengembangan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu.

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas Dwijosumarto. (1995). *Orthopedagogik Anak Tunarungu*. Bandung: Depdikbud.
- Arief S. Sadiman et.al. (2010). *Media Pendidikan Cetakan ke-14*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C. Asri. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Koleksi buku pribadi Isniatun Munawaroh. Jurusan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY.
- Cholid Narbuko & Abu Achmadi. (2007). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmiyati Zuchdi dan Budiasih. (1997). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Henry Guntur Tarigan. (1986). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ismidar Rahman. (2013). *Upaya Peningkatan Kemampuan Menulis Permulaan Huruf Awak Bagi Anak Low Vision Melalui Modifikasi Huruf*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus UNP Padang. Vol. 1 No. 1. 2013.
- Mangunsong, F. dkk. (1998). *Psikologi dan Pendidikan Anak Luar Biasa*. Depok: LPSP3-UI.
- Mardiati Busono. (1993). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Mohammad Asrori. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Mohammad Efendi. (2006). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Moleong Lexy, J. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muchlisoh, dkk. (1992). *Pendidikan Bahasa Indonesia 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Munawir Yusuf. (2005). *Pendidikan bagi Anak Dengan Problem Belajar*. Jakarta: Depdiknas.

- Ngalim Purwanto. (2013). *Perinsip-perinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Permanarian Somad dan Tati Hernawati. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunarungu*. Jakarta: Proyek Pendidikan Tenaga Guru. Depdikbud.
- Pujiwati Suyata dan Iim Rahmina. (1998). *Evaluasi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Dirjen. Dikdasmen.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Cetakan ke-7*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samuel A. Kirk & Gallager. (1986). *Educational Excepyional Children*. Boston: Houghton Miffling Compani
- Sabarti Akhadiah. (1996). *Bahasa Indonesia 4*. Jakarta: Depdikbud.
- Stena Rojas. (2013). *Cara Bermain Sebuah Turnamen Scrabble*. <http://www.wikirow.info/index.php?long=id&id=11343>. Diakses Pada Tanggal 4 Januari 2015 Jam 15.00 WIB
- Suharsimi Arikunto. (1985). *Manajemen Penelitian (Edisi Revisi) Cetakan ke VII*. Jakarta: RinekaCipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiwo Tejo. (2012). *Ngawur Karena Benar*. Depok: Imania
- Suparno. (2009). *Pendidikan Anak Tunarungu*. Yogyakarta. PLB FIP UNY.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tri Budi Santoso. (2003). *Ketrampilan Menulis dan Sensory Integration*. Makalah. Jakarta: Konferensi Nasional Autisme-I.
- Wardani. (1995). *Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Wina Sanjaya. (2010). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpretama.

_____. (2006). *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana

Yusep Nurjatmika. (2012). *Ragam Permainan Harian Untuk TK*. Yogyakarta: DIVA Press.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Instrumen Tes Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama :
Kelas :
Tanggal :
Sesi ke :
Mata pelajaran :
Semester :
Waktu :

Petunjuk pelaksanaan :

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir tes tanpa bantuan guru

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan)

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan)

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes

No	Indikator	Skor					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>						
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>						
3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>						
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>						
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>						
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>						
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>						
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)						
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)						
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)						
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)						
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)						
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)						

14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)						
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)						
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)						
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)						
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)						
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)						
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)						

LAMPIRAN 2

Pedoman Observasi Penggunaan Media Permainan *Scrabble* Pada Guru Kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta

Nama Guru :

Hari, Tanggal :

Siklus :

Pertemuan ke :

Observer :

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 4 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran sesuai rencana.

Skor 3 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran di luar rencana namun masih dalam konteks pembelajaran

Skor 2 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran di luar rencana.

Skor 1 : apabila guru tidak melakukan tindakan yang telah direncanakan

No	Indikator	Hasil Observasi				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Guru memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>					
2.	Guru memahami aturan penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>					
3.	Guru mampu mempersiapkan semua peralatan					
4.	Guru mampu menggunakan semua peralatan					
5.	Guru mampu mengatur ruangan					
6.	Guru mampu					

	mengatur jumlah siswa yang diajak permainan <i>Scrabble</i>					
7.	Guru mampu memanfaatkan ruangan dan jumlah siswa yang diajak bermain dengan menggunakan permainan <i>Scrabble</i>					

LAMPIRAN 3

Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan *Scrabble* pada Siswa Tunarungu Kelas Dasar I di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta

Nama siswa :
Hari, Tanggal :
Siklus :
Pertemuan ke :

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

- Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir tes tanpa bantuan guru
- Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan)
- Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan)
- Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.
- Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes

No	Indikator	HasilObservasi					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan						

	<i>Scrabble</i>						
2.	Siswa memahami aturan permainan <i>Scrabble</i>						
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan						
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>						
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan						
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan						
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti						
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti						
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti						
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan						

LAMPIRAN 4

Hasil Pre Tes Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : AL
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>		√			
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>		√			
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)			√		
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)			√		
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)				√	
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)				√	
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)				√	
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)				√	

15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)			√		
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)			√		
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)				√	
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)				√	
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)				√	
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)				√	

Hasil Pre Tes Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : LT
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>			√		

4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>		√			
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)		√			
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)				√	
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)			√		
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)			√		
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)			√		
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)		√			
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)		√			
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)		√			

18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)			√		
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

Hasil Pre Tes Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : MR
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>			√		

4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)		√			
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)			√		
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)			√		
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)			√		
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)		√			
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)		√			
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)		√			
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)		√			
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)		√			
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)			√		

18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)			√		
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

Hasil Pre Tes Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : BN
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>			√		

4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)	√				
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)			√		
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)			√		
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)		√			
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)			√		
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)			√		
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)		√			
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)			√		
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)			√		

18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)		√			
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)			√		
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

LAMPIRAN 5

Hasil Pos Tes 1 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : AL
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		

2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>				√	
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>					√
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)			√		
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)				√	
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)			√		
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)			√		
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)				√	
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)				√	

16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)				√	
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)			√		
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)				√	
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

Hasil Pos Tes 1 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar

I

Identitas Subjek

Nama : LT
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>			√		
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>					√
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)					√
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)				√	
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)			√		
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)			√		
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)				√	
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)				√	
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)			√		
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)				√	

17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)		√			
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)		√			
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)				√	

Hasil Pos Tes 1 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : MR
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>					√
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>					√
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>		√			
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)				√	
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)			√		
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)			√		
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)				√	
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)			√		
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)			√		
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)				√	
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)				√	

18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)			√		
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

Hasil Pos Tes 1 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar

I

Identitas Subjek

Nama : BN
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>				√	
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)				√	
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)					√
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)			√		
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)			√		
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)			√		
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)			√		
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)			√		

17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)				√	
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)				√	
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)				√	
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)				√	

LAMPIRAN 6

Hasil Pos Tes 2 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar

I

Identitas Subjek

Nama : AL
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>					√
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)				√	
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)			√		
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)					√
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)				√	
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)			√		
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)			√		
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)				√	
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)			√		

17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)					√
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)				√	
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)				√	
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)				√	

Hasil Pos Tes 2 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : LT
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>					√
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>					√
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)			√		
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)				√	
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)				√	
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)			√		
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)				√	
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)				√	
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)			√		
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)					√
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)				√	

18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)				√	
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)				√	

Hasil Pos Tes 2 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : MR
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>				√	
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>					√
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>					√
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)				√	
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)					√
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)				√	
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)				√	
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)					√
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)				√	
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)				√	
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)				√	
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)			√		

17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)			√		
18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)			√		
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

Hasil Pos Tes 2 Kemampuan Menulis Permulaan Siswa Tunarungu Kelas Dasar I

Identitas Subjek

Nama : BN
Kelas : I
Semester : II (dua)
Waktu : 08.00-09.00

Petunjuk pelaksanaan:

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar tes namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar tes namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar tes.

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Sebutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
2.	Sebutkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	

3.	Tunjukkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabbel</i>				√	
4.	Tunjukkan huruf k sampai z menggunakan media <i>Scrabble</i>				√	
5.	Tunjukkan huruf a sampai z menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
6.	Urutkan huruf a sampai j menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
7.	Urutkan huruf k sampai Z menggunakan media <i>Scrabble</i>			√		
8.	Tuliskan huruf sesuai yang di intruksikan (a sampai j)				√	
9.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (k sampai z)				√	
10.	Tuliskan huruf sesuai yang di instruksikan (a-z)			√		
11.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (meja)				√	
12.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (kursi)					√
13.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (pensil)				√	
14.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (buku)				√	
15.	Tuliskan nama benda sesuai yang di intruksikan (sepatu)				√	
16.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (meja)				√	
17.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (kursi)			√		

18.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (pensil)			√		
19.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (buku)			√		
20.	Tuliskan nama benda sesuai dengan gambar (sepatu)			√		

LAMPIRAN 7

Hasil Pedoman Observasi Penggunaan Media Permainan Scrabble Pada Guru Kelas Dasar I

Nama Guru : Rubiyah S.Pd.
 Hari, Tanggal :
 Siklus : I (satu)
 Pengamatan ke : I (satu)
 Observer : Pradita Rizky Wirawan

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 4 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran sesuai rencana.

Skor 3 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran di luar rencana namun masih dalam konteks pembelajaran.

Skor 2 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran diluar rencana.

Skor 1 : apabila guru tidak melakukan tindakan yang telah direncanakan.

No	Indikator	Hasil Observasi			
		1	2	3	4
1.	Guru memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>			√	
2.	Guru memahami aturan penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√
3.	Guru mampu mempersiapkan semua peralatan			√	
4.	Guru mampu menggunakan semua peralatan				√

5.	Guru mampu mengatur ruangan				√
6.	Guru mampu mengatur jumlah siswa yang diajak permainan <i>Scrabble</i>				√
7.	Guru mampu memanfaatkan ruangan dan jumlah siswa yang diajak bermain dengan menggunakan permainan <i>Scrabble</i>			√	

Hasil Pedoman Observasi Penggunaan Media Permainan Scrabble Pada Guru Kelas Dasar I

Nama Guru : Rubiyah S.Pd.
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 2 (dua)
 Pengamatan ke : 2 (dua)
 Observer : Pradita Rizky Wirawan

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 4 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran sesuai rencana.

Skor 3 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran di luar rencana namun masih dalam konteks pembelajaran.

Skor 2 : apabila guru melakukan tindakan pengajaran diluar rencana.

Skor 1 : apabila guru tidak melakukan tindakan yang telah direncanakan.

No	Indikator	Hasil Observasi			
		1	2	3	4
1.	Guru memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√
2.	Guru memahami aturan penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√
3.	Guru mampu mempersiapkan semua peralatan				√
4.	Guru mampu menggunakan			√	

	semua peralatan				
5.	Guru mampu mengatur ruangan				√
6.	Guru mampu mengatur jumlah siswa yang diajak permainan <i>Scrabble</i>			√	
7.	Guru mampu memanfaatkan ruangan dan jumlah siswa yang diajak bermain dengan menggunakan permainan <i>Scrabble</i>			√	

LAMPIRAN 8

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : AL
Hari, Tanggal :
Siklus : 1 (satu)
Pengamatan ke : 1 (satu)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
2.	Siswa memahami				√	

	aturan permainan <i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan				√	
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan				√	
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan			√		
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti				√	
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti				√	
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti			√		
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan			√		

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : LT
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 1 (satu)
 Pengamatan ke : 1 (satu)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
2.	Siswa memahami aturan permainan		√			

	<i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan			√		
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan			√		
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan		√			
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti		√			
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti				√	
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti				√	
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan			√		

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : MR
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 1 (satu)
 Pengamatan ke : 1 (satu)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
2.	Siswa memahami aturan permainan			√		

	<i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan				√	
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan		√			
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan		√			
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti		√			
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti		√			
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti			√		
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan			√		

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : BN
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 1 (satu)
 Pengamatan ke : 1 (satu)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>		√			
2.	Siswa memahami aturan permainan <i>Scrabble</i>		√			
3.	Siswa mampu		√			

	mempersiapkan semua peralatan					
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan			√		
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan				√	
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti				√	
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti		√			
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti		√			
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan			√		

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : AL
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 2 (dua)
 Pengamatan ke : 2 (dua)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
2.	Siswa memahami				√	

	aturan permainan <i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan				√	
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan					√
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan					√
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti				√	
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti				√	
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti			√		
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan				√	

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : LT
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 2 (dua)
 Pengamatan ke : 2 (dua)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
2.	Siswa memahami				√	

	aturan permainan <i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan				√	
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan					√
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan				√	
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti			√		
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti			√		
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti				√	
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan				√	

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : MR
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 2 (dua)
 Pengamatan ke : 2 (dua)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
2.	Siswa memahami			√		

	aturan permainan <i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan					√
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>					√
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan				√	
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan				√	
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti				√	
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti				√	
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti					√
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan					√

Hasil Pedoman Observasi Penerapan Media Permainan Scrabble Pada Siswa Kelas Dasar I

Nama : BN
 Hari, Tanggal :
 Siklus : 2 (dua)
 Pengamatan ke : 2 (dua)

Berilah tanda (√) pada setiap kolom skor.

Skor 5 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi tanpa bimbingan guru.

Skor 4 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal (ucapan).

Skor 3 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara non verbal (tindakan).

Skor 2 : apabila siswa melakukan kegiatan sesuai dengan yang tertera pada tiap butir lembar observasi namun dengan bimbingan guru secara verbal dan non verbal.

Skor 1 : apabila siswa tidak melakukan kegiatan pada tiap butir lembar observasi.

No	Indikator	Hasil Observasi				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa memahami petunjuk penggunaan media permainan <i>Scrabble</i>			√		
2.	Siswa memahami				√	

	aturan permainan <i>Scrabble</i>					
3.	Siswa mampu mempersiapkan semua peralatan			√		
4.	Siswa mampu menggunakan media permainan <i>Scrabble</i>				√	
5.	Siswa menggunakan media permainan <i>Scrabble</i> sesuai dengan petunjuk penggunaan					√
6.	Siswa mampu menjawab pertanyaan peneliti ke dalam bahasa tulisan				√	
7.	Siswa mampu mengikuti intruksi peneliti					√
8.	Siswa mampu menyampaikan pertanyaan yang tidak di mengerti					√
9.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti					√
10.	Siswa aktif menjawab pertanyaan peneliti kedalam bahasa tulisan			√		

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan : SEKOLAH DASAR
Kelas / semester : 1 / 2
Tema / topik : Lingkungan Kelas
Petemuanke : 1
Semester : 2 (dua)
Alokasi waktu : 3 x pertemuan (@150 menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami alphabet dan diekspresikan secara bahasa tulis melalui menulis kata sederhana.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Menentukan letak huruf sesuai urutan alphabet dan merangkai huruf menjadi suatu kata benda.

C. INDIKATOR

1. Mengenal alphabet
2. Memahami urutan alphabet.
3. Menuliskan alphabet denganb enar.
4. Menuliskan kata benda yang ada di lingkungan kelas. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu)
5. Memahami rangkaian huruf yang terdapat dalam suatu kata. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu.

D. TUJUAN

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan alphabet.

2. Melalui penjelasan dan demonstrasi guru, siswa dapat mengetahui dan mengurutkan alphabet.
3. Dengan memperhatikan contoh, siswa dapat menuliskan alphabet.
4. Melalui penjelasan dan demonstrasi guru, siswa dapat menuliskan kata benda yang ada di lingkungan kelas. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu).
5. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami rangkaian huruf yang terdapat dalam suatu kata. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu)

E. MATERI

1. Alphabet

Mampu mengurutkan alphabet a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, dan z.

2. Benda-benda di lingkungan kelas

Menyebutkan kata seperti:



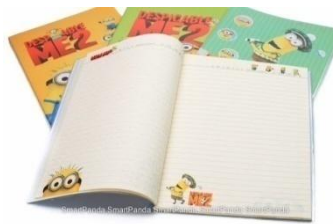
Meja



Kursi



Pensil



Buku



Sepatu

F. METODE

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan awal
 - a) Siswa bersama guru melakukan percakapan terkait pengalaman yang dimiliki oleh siswa di dalam kelas.
 - b) Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.
2. Kegiatan inti
 - a) Guru menjelaskan model alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
 - b) Siswa memperhatikan guru yang sedang memberikan contoh merangkai alphabet menggunakan media permainan Scrabble.
 - c) Guru menjelaskan aturan permainan Scrabble yang sudah dimodifikasi.
 - d) Siswa bersama guru merangkai alphabet sesuai dengan aturan permainan Scrabble yang tepat.
 - e) Guru melakukan identifikasi langsung dan tidak langsung sesuai dengan rangkaian alphabet.
 - f) Siswa bersama guru merangkai alphabet menjadi kata benda yang ada di lingkungan kelas menggunakan media permainan Scrabble.
 - g) Siswa merangkai huruf menjadi kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) di atas papan Scrabble.

3. Kegiatan akhir

- a) Guru memberikan tugas berupa permainan merangkai alphabet di atas papan permainan Scrabble
- b) Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah di urutkan di atas papan permainan Scrabble.
- c) Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- d) Siswa merangkai kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) menggunakan permainan Scrabble.
- e) Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
- f) Guru memberi tugas tentang menulis alphabet dengan benar.

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pelajaran
2. Gambar
3. Media Permainan Scrabble

I. Prosedur Penilaian

1. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

2. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrument penilaian hasil belajar dari hasil menulis permulaan

Contoh Soal

Nama :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Salin huruf a-j dibawah ini!

a-b-c-d-e-f-g-h-i-j

.....

2. Salin huruf k-z dibawah ini!

k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z

.....

3. Salin huruf a-z dibawah ini!

a-b-c-d-e-f-g-h-i-j-k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z

.....

Tuliskan nama benda di bawah ini! (meja, kursi, pensil, buku, sepatu)

a.



= m.....

b.



= k.....

c.



= p.....

d.



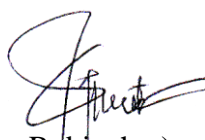
= b.....

e.



= s.....

Sleman,
Mengetahui


(Rubiyah)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan pendidikan : SEKOLAH DASAR
Kelas / semester : 1 / 2
Tema / topik : Lingkungan Kelas
Petemuan ke : 1-2 (SIKLUS 2)
Alokasi waktu : 2 x pertemuan (@90menit)

A. STANDAR KOMPETENSI

1. Memahami alphabet dan diekspresikan secara bahasa tulis melalui menulis kata sederhana.

B. KOMPETENSI DASAR

1. Menentukan letak huruf sesuai urutan alphabet dan merangkai huruf menjadi suatu kata benda.

C. INDIKATOR

1. Mengenal alphabet
2. Memahami urutan alphabet.
3. Menuliskan alphabet dengan benar.
4. Menuliskan kata benda yang ada di lingkungan kelas. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu)
5. Memahami rangkaian huruf yang terdapat dalam suatu kata. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu)

D. TUJUAN

1. Melalui penjelasan guru, siswa dapat menyebutkan alphabet.
2. Melalui penjelasan dan demonstrasi guru, siswa dapat mengetahui dan mengurutkan alphabet .
3. Dengan memperhatikan contoh, siswa dapat menuliskan alphabet.
4. Melalui penjelasan dan demonstrasi guru, siswa dapat menuliskan kata benda yang ada di lingkungan kelas. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu).
5. Melalui penjelasan guru, siswa dapat memahami rangkaian huruf yang terdapat dalam suatu kata. (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu)

E. MATERI

1. Alphabet

Mampu mengurutkan alphabet a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, dan z.

2. Benda-benda di lingkungan kelas

Menyebutkan kata seperti:



Meja



Kursi



Pensil



Buku



Sepatu

F. METODE

1. Diskusi
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memulai pelajaran dengan berdoa.
- b. Siswa bersama guru melakukan apersepsi percakapan terkait pengalaman siswa yang dimiliki oleh siswa.
- c. Guru membahasakan apa yang diungkapkan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberikan tugas berupa menulis alphabet dengan benar.
- b. Siswa menulis dengan melihat contoh alphabet yang telah diurutkan di atas papan permainan Scrabble.
- c. Siswa menulis urutan alphabet dengan benar tanpa melihat contoh.
- d. Siswa merangkai kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu di atas papan permainan Scrabble.
- e. Siswa menulis kata benda (meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu) dengan melihat contoh.

- f. Guru membimbing siswa dalam menulis kata benda tanpa melihat contoh.
 - g. Siswa menulis kata benda sesuai dengan gambar benda yang diberikan.
- 3. Kegiatan Akhir
 - a. Siswa diminta untuk menulis kata benda di papan tulis sesuai dengan gambar.
 - b. Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan tentang menulis permulaan.
 - c. Guru memberi tugas tentang menulis kata benda seperti meja, kursi, pensil, buku, dan sepatu.

H. SUMBER DAN MEDIA

- 1. Buku Pelajaran
- 2. Gambar
- 3. Media Permainan Scrabble

I. Prosedur Penilaian

1. Penilaian Proses

Menggunakan format pengamatan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran sejak dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir

2. Penilaian Hasil Belajar

Menggunakan instrumen penilaian hasil belajar dari hasil menulis permulaan

Contoh Soal

Nama :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Salin huruf a-j dibawah ini!

a-b-c-d-e-f-g-h-i-j

.....

2. Salin huruf k-z dibawah ini!

k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z

.....

3. Salin huruf a-z dibawah ini!

a-b-c-d-e-f-g-h-i-j-k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z

.....

Tuliskan nama benda di bawah ini!(meja, kursi, pensil, buku, sepatu)

a.



= m.....

b.



= k.....

c.



= p.....

d.



= b.....

e.



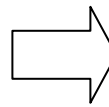
= s.....

Sleman,
Mengetahui

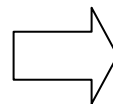
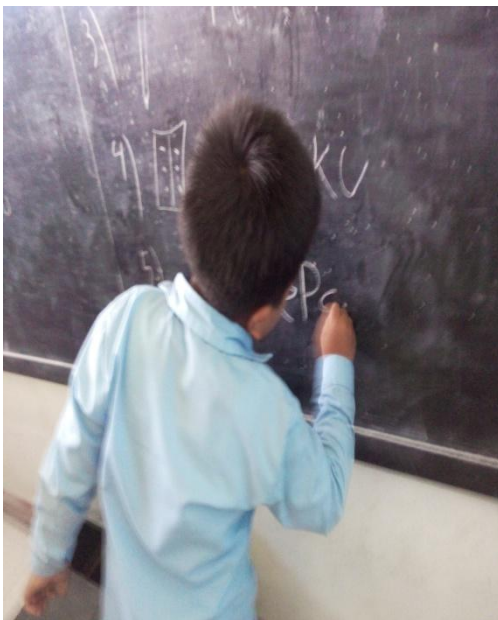
()

LAMPIRAN 11

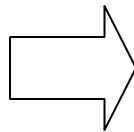
DOKUMENTASI PROSES PEMBELAJARAN MENULIS PERMULAAN



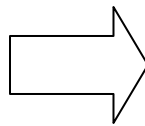
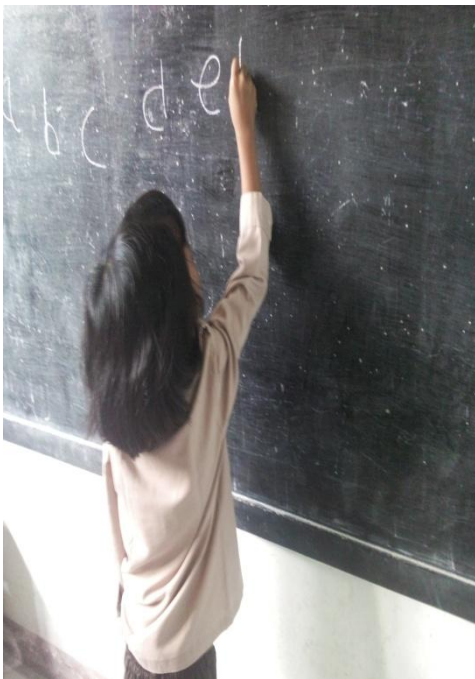
Subjek sedang mengerjakan soal tes menulis permulaan



Subjek sedang mengerjakan soal di depan kelas



Subjek sedang melakukan latihan menulis permulaan menggunakan media permainan *scrabble*



Subjek sedang mengurutkan alphabet di papan tulis

UJI VALIDITAS INSTRUMEN

Judul Penelitian : Peningkatan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 melalui media permainan *Scrabble* di Sekolah Luar Biasa Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta.

Penguji : Rubiyah, S.Pd

Tanggal Uji :

PETUNJUK

1. Lembar uji validitas instrumen ini berisikan instrumen yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan mengenai Peningkatan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 melalui media permainan *Scrabble* di Sekolah Luar Biasa Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta.
2. Berilah tanda \surd pada kolom yang Bapak atau Ibu pilih.
3. Selamat menilai dan terimakasih.

SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS INSTRUMEN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama :

Pekerjaan :

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganali sisi instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian mengenai “Peningkatan kemampuan menulis permulaan anak tunarungu kelas dasar 1 melalui media Permainan *Scrabble* di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman Yogyakarta”, yang disusun oleh :

Nama : Pradita Rizky Wirawan

NIM : 11103244022

Prodi/ Jurusan : PLB

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen tersebut:

Sudah memenuhi syarat ☐

Belum memenuhi syarat ☐

Demikian tinjauan ini saya lakukan dengan sesungguhnya, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman,

Mengetahui





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp (0274) 520094
Telp (0274) 586168 Psw (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 1737 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

17 Maret 2015

Yth . Bupati Sleman
Cq. Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman
Jalan Candi Gebang , Beran . Tridadi, Sleman
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945
Sleman

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan PENDIDIKAN LUAR BIASA Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : PRADITA RIZKY WIRAWAN
NIM : 11103244022
Prodi/Jurusan : PLB/PLB
Alamat : PANGGERAN XII RT 04 RW 43 TRIHARJO, SLEMAN, YOGYAKARTA

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN
Subyek : SISWA TUNARUNGU KELAS DASAR I
Obyek : KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN
Waktu : Maret - Mei 2015
Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I MELALUI MEDIA PERMAINAN SCRABBLE DI SLB WIYATA DHARMA I SLEMAN YOGYAKARTA

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 0017

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PLB FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
KANTOR KESATUAN BANGSA

1208

Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta, 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 19 Maret 2015

Nomor : 070 /Kesbang/ 1180 /2015
Hal : Rekomendasi
Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Bappeda
Kabupaten Sleman
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat :
Dari : Dekan FIP UNY
Nomor : 1737/UN34.11/PL/2015
Tanggal : 17 Maret 2015
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR I MELALUI MEDIA PERMAINAN SCRABBLE DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA I SLEMAN YOGYAKARTA" kepada:

Nama : Pradita Rizky Wirawan
Alamat Rumah : Sukapura Kejaksan Cirebon Jawa Barat
No. Telepon : 085751004244
Universitas / Fakultas : UNY / FIP
NIM : 11103244022
Program Studi : S1
Alamat Universitas : Karangmalang Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SLB Wiyata Dharma I Sleman
Waktu : 19 Maret - 19 Mei 2015

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1208 / 2015

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/1180/2015 Tanggal : 19 Maret 2015
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : PRADITA RIZKY WIRAWAN
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 11103244022
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Sukapura, Kejaksan, Cirebon, Jawa Barat
No. Telp / HP : 085751004244
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK
TUNARUNGU KELAS DASAR I MELALUI MEDIA PERMAINAN SCRABBLE
DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA I SLEMAN YOGYAKARTA**
Lokasi : SLB Wiyata Dharma I Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 19 Maret 2015 s/d 19 Juni 2015

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 19 Maret 2015

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris
u.b.

Kepala Bidang Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ERNY MARYATUN, S.IP, MT
Pembina, IV/a
NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Tempel
5. Ka. SLB Wiyata Dharma I Sleman
6. Dekan FIP UNY
7. Yang Bersangkutan



LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL WIYATA DHARMA SLEMAN
SLB WIYATA DHARMA 1 SLEMAN

Alamat : Jl. Magelang Km 17 Margorejo Tempel Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta 55552
Email. slbwdone@gmail.com Telp. (0274)4363056

SURAT KETERANGAN

Nomor : 211/ SLB / WD 1 / V / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SLB Wiyata Dharma 1 Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : PRADITA RIZKY WIRAWAN
NIM : 11103244022
Jurusan : PLB
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah mengadakan penelitian dan melakukan pengumpulan data di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman sejak 19 Maret sampai dengan 19 Mei 2015.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir, dengan judul karya ilmiahnya adalah :

“PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS PERMULAAN ANAK TUNARUNGU KELAS DASAR 1 MELALUI MEDIA PERMAINAN *SCRABBLE* DI SEKOLAH LUAR BIASA WIYATA DHARMA 1 SLEMAN YOGYAKARTA”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 23 Mei 2015
Kepala Sekolah

Bambang Sumantri, S.Pd.
NIP. 19570116 198303 1 003